ISSN 0188-7610

CLUB Nintendo®

MEGA MAN X

CONOCE
MEGA MAN
X SNES | 6 NES | 4 GB

ADEMAS
DAFFY DUCK -THE MARVIN MISSIONS-
CACOMA KNIGHT
SUPER CHASE H.Q.
MARIO'S TIME MACHINE
LEGEND
SUNSET RIDERS
TINY TOONS (GB)
-MONTANA´S MOVIE MADNESS-

GANA UN SUPER NINTENDO EN NUESTRO SEGUNDO CONCURSO DE ANIVERSARIO

NUEVAS SECCIONES

AÑO 3 No.1
PRECIO N$10.00 M.N.
01
0 37634 13082 7

Cada mes "viaje" a través de

GEOMUNDO

y disfrutará de un panorama del mundo ¡a todo color!

Visitará las más exóticas regiones del planeta, su gente, su fauna y su flora.

GEOMUNDO

¡Leerla es una aventura!

EDITORIAL

Ya en nuestro número anterior dentro del Editorial te prometimos que en agradecimiento a tu preferencia, quienes trabajamos en Club Nintendo pondríamos un esfuerzo aún mayor para hacer la revista más amplia, interesante y actual. Así hemos introducido nuevas secciones como "EXTRA" con noticias alrededor del mundo de los videojuegos, "START" en la cual Peke, programador profesional de videojuegos, te aclara tus dudas sobre cuestiones técnicas y "EL TEMA DEL MES" donde podrás darnos tus comentarios sobre los temas de moda y también sobre los que causan más controversia entre los videojugadores; incluimos los concursos como tú lo querías y la votación del juego del año para saber cuáles son "Los Grandes" de acuerdo a la opinión de los videojugadores; hemos hecho presentaciones en vivo y este mes viajamos 5 personas de Club Nintendo al CES de las Vegas para traerte un super reportaje; bueno, ¡ya hasta salimos en el videojuego de CHAVEZ!

Nos estamos moviendo mucho; tenemos bastantes ideas porque queremos ser siempre los mejores...y eso sólo lo lograremos juntos: tú y Club Nintendo.

SUMARIO

CLUB NINTENDO
Año III No.1 Enero 1994

Revista Coeditada entre:

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V.

Director General
Teruhide Kikuchi

Directora de Administración
Lourdes Hernández

Director Editorial
José Sierra
Gustavo Rodríguez

Producción: Network Publicidad
Diseño: Francisco Cuevas
Asistente de arte: E. Escutia
Investigación: Jesús Medina / Adrián Carbajal
Agentes secretos: AXY / SPOT

Editorial Samra, S.A. de C.V.

Consejero Delegado
Gustavo González Lewis

Director General
Sergio Garcés Solis de Ovando

Director General de Ventas
Raul Archundia V.

Directora de Coordinación Editorial y Ventas
Guadalupe Pardo Aguirre

Director de Producción
Jesús Lara Garza

Ventas de espacio publicitario:
Coordinación de ventas: Rocio Campo, Clementina Cummings, Mª Elena Dominguez y Javier Sánchez Mújica
Tel. 723-35-00

(DR) Club Nintendo Coeditada y publicada para México por Productos y Equipos Internacionales, S.A. de C.V. y por Editorial Samra, S.A. de C.V., bajo licencia de ITOCHU de México, S.A. de C.V. por autorización de Nintendo of America, Inc. Reserva al uso exclusivo del título No. 792-92 Reserva al uso exclusivo de las características gráficas No. C.G. 15-92.
Certificado de licitud de título No. 6420, y certificado de licitud de contenido No. 4863, del 27 de marzo de 1992, expediente 1/432*92*/8336.
Editor Responsable: Benjamín Bustamante Román. Autorización como publicación periódica en trámite ante SEPOMEX. Distribución Nacional Exclusiva en México: Distribuidora Intermex, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco. 02400 México, D.F. Distribución en el D.F. y Zona Metropolitana: Unión de Expendedores y Voceadores de los Periódicos de México, A.C. Barcelona 25. Tel. 591-14-00 Col. Juárez, D.F. Locales Cerrados D.F. Interior del País.

CLUB NINTENDO investiga sobre la seriedad de sus anunciantes pero no se responsabiliza por las ofertas realizadas por los mismos. El envío de material editorial, fotos y/o transparencias o cualquier otro, debe acompañarse con un sobre con su dirección y franqueo. **CLUB NINTENDO** no se responsabiliza por material de cualquier tipo no solicitado, ni tampoco por la devolución del mismo. Prohibida la reproducción total o parcial del material editorial publicado en este número.

Editorial Samra, S.A. de C.V. Lucio Blanco No. 435 Azcapotzalco 02400 México, D.F. Tel.: (525) 352-32-66. Miembro de la Cámara Nacional de la Industria Editorial Mexicana.

IMPRESION: PROCOELSA Pascual Orozco No. 51 Iztacalco, México, D.F. Tel.: 590-27-07

SUSCRIPCIONES EN MEXICO
Responsable: Victor M. Saldaña
Tels: 561-27-15 y 352-32-66 extensiones 22 y 37

(c) 1994 Nintendo of America, Inc.
Todos los derechos reservados
All rights reserved

PRINTED IN MEXICO

GANA MUCHOS PREMIOS EN NUESTRO 2º CONCURSO DE ANIVERSARIO. ENTERATE COMO EN LAS PAGINAS CENTRALES.

DR. MARIO → → → → → → → → → → → → 3
NUESTRA PORTADA:
MEGA MAN X → → → → → → → → → → → → 8
GAME VISTAZO A:
TINY TOONS -Montana´s Movie Madness- → 10
INFORMACION SUPERNESESARIA:
CACOMA KNIGHT → → → → → → → → → → 14
DAFFY DUCK -The Marvin Missions → → → 26
SUPER CHASE H.Q. → → → → → → → → → 33
MARIO'S TIME MACHINE → → → → → → → 53
LEGEND → → → → → → → → → → → → → 66
CURSO NINTENSIVO:
SUNSET RIDERS → → → → → → → → → 17
¿QUE HAY DENTRO DE...
EL ANGEL DE LA INDEPENDENCIA? → → 48
EXTRA → → → → → → → → → → → → 39
EL TEMA DEL MES → → → → → → → → 43
START → → → → → → → → → → → → 44
INFORMACION CLASIFICADA → → → → 47
LOS RECORDS → → → → → → → → → → 32
MARIADOS → → → → → → → → → → 50
RETOS DE MARIO → → → → → → → → → 56
S.O.S. → → → → → → → → → → → → → → 57
LOS GRANDES DE NINTENDO → → → 62
ESTE MES LLEGALE A: → → → → → → 64
LA BOLA DE CRISTAL → → → → → → 71
RESET → → → → → → → → → → → → → 72

POSTER GIGANTE DE MEGA MAN X
BUSCA TU ARTE EN SOBRE AL CENTRO

TUS PREGUNTAS A

DR. MARIO

Me he dado cuenta que ustedes en la sección S.O.S. ponen el secreto que los lectores mandan, sin embargo algunas veces no ponen los nombres directamente en los secretos sino que los ponen todos amontonados en la sección de los Récords con el nombre de Colaboraron. Me parece que le quitan el sabor del honor de haber mandado un secreto, así que me gustaría que pusieran los secretos acompañados de los respectivos nombres de los lectores que lo mandaron.
Espero que les siga yendo muy bien y les deseo suerte y mucha salud, su amigo y lector # 1

Joel Cassio Mondragon
EDO. DE MEX.

A veces muchos nos mandan el mismo secreto (S.O.S) o la misma pregunta (MARIADOS) y sería complicado poner tantos nombres en cada secreto. Además, ya se ha visto que algunos secretos llegan más tarde e incluirlos en el recuadro es más difícil que incluirlos en la sección de récords la cual es la última que entregamos en la imprenta pues no lleva fotos y es más rápida de preparar. Por otra parte cuando el secreto es muy bueno y sólo lo manda uno o dos lectores sí incluímos los nombres directamente; como dijimos en el número anterior ya estamos actualizando nuestro registro en computadora para no extraviar ningún secreto ni su respectivo nombre.

◆

No entendemos por qué a los juegos que representan un reto, que están basados en personajes de películas y caricaturas o que no sean de violencia no son aceptados con mucho entusiasmo ¿Qué realmente el mundo de los videojuegos terminará convertido en títulos que imiten a Street Fighter y Mortal Kombat? En este tipo de juegos no juegan para divertirse sino para ver quién es el mejor o rivalizar entre ellos mismos.

Edgar Arroyo
Luis Carlos Terminel González
Irma Terminel González
Chihuahua, Chih.

Sí, realmente estos juegos han hecho época marcando un camino dentro de los videojuegos, pero los licenciatarios siguen produciendo una gran variedad de títulos. El mismo Capcom está lanzando juegos como Aladdin y Mega Man X. Lo bueno de Nintendo es que hay mucho para todos los gustos.

◆

¿Es cierto que el cassette de las Tortugas IV ya no viene empaquetado? ¿Por qué donde venden cosas de importación (fayuca) salió más pronto el cassette de Mortal Kombat de SNES?

Miguel Angel Reynoso Vazquez
Sergio Eduardo López Vázquez
Toluca, Edo. de Méx.

Si leíste nuestro artículo sobre la piratería en la página 12 del #10 año 2, recordarás lo tramposos que son los piratas. Ellos te inventan, juran y aseguran mil cosas con tal de vender. Si te dicen que ya no vienen empaquetados es otra de sus mentiras. Nintendo tiene unas líneas de diseño de empaques perfectamente establecidas para todos sus licenciatarios.
Respecto al cartucho pirata de Mortal Kombat a nosotros también nos sorprendió y de inmediato lo compramos un mes antes (por cierto mucho más caro que en cualquier distribuidor autorizado) y se lo mandamos a Acclaim.
Fue sorprendente porque a diferencia de la mayoría de los títulos, éste salió en America antes que en Japón. Los juegos japoneses cuando salen a la venta son inmediatamente copiados y distribuidos a todo el mundo, pero este fue copiado de un eprom (prototipo) antes de salir al mercado lo cual ocasionó que Acclaim se disgustara muchísimo y decidiera dejar de mandar prototipos a las revistas especializadas para evitar ser pirateados; ahora cuando se requiera

Departamento Técnico de Acclaim en Oyster Bay, N.Y.

revisar algún juego tendremos que ir a Oyster Bay, Nueva York a hacer nuestros análisis... bueno, ojalá algún día se termine con la nefasta piratería.

◆

¿Por qué son más caros los cartuchos en México que en U.S.A.?

José Ives Saderán Mejía

Cd. Victoria, Tamps.

Itochu México, distribuidor autorizado para la República Mexicana, trae los cartuchos pagando los impuestos correspondientes. Esto hace que el precio aumente, pero se está trabajando en una mayor distribución para que a mayor volumen de venta, el precio pueda bajar. Uno de los esfuerzos es el Pasaporte Oficial del Fan Club de Nintendo, gracias al cual tú podrás ir guardando los stickers que vienen en cada cartucho distribuido por Itochu en sus franquicias oficiales y junto con la nota de venta (factura) canjearlos por regalos exclusivos de los socios del Fan Club de Nintendo.

Si quieres más información escribe a:

Cuartel General Fan Club de Nintendo

Liverpool # 44

Col. Juárez; México, D.F. 06500

◆

Me gustaría sugerirles que cuando hablen de un juego nuevo, por ejemplo en los reportajes del CES, digan si el juego está a la venta y si no lo está que digan cuándo podremos adquirirlo.

Omar Daniel de la Hoya Topete.

Puerto Vallarta, Jal.

Prácticamente ninguno de los títulos que se muestran en el CES están a la venta. Es más, la mayoría de ellos todavía ni están terminados. En la sección "Este mes llégale a..." se informa de los títulos que ese mes salen a la venta aunque, como hemos dicho, algunos no salen desde el primer día del mes.

Muchas veces las fechas de salida cambian (sobre todo para retrasarse) por eso ahora estamos teniendo mucho cuidado y sólo las publicamos cuando tenemos la certeza de que no cambiará, aunque puede fallarnos.

◆

En su revista #8 año 2, página 39, Jonathan Gross sale preparando un juego prototipo. Pienso que así como le mueven al cartucho por dentro, lo alteran para poner récords imposibles. Quizá ustedes no juegan nada, nomás los abren y los alteran.

Atentamente:

Villegas Andrade Kristian

Culiacán, Son.

¡Ayyy! Esa sí nos dolió en el alma. Definitivamente no podríamos engañar a nuestros lectores porque además ustedes se darían cuenta. Obviamente cuando preparamos los análisis de los juegos que incluímos en la revista, debemos jugarlos tal como ustedes los van a jugar en sus casas. De nada serviría que nosotros lográramos récords y jugadas especiales si ustedes no pudieran lograrlas con las instrucciones que escribimos.

◆

Soy un fiel lector de su revista y estoy muy contento de notar que su estilo no le copia a nadie y es 100% mexicano. Tengo varias preguntas:

1) Quisiera saber si tienen información sobre compañías que no mencionaron en su reportaje del CES: U.S. Gold, Raya System, Storm y Extreme.

2) Oí que en Japón salió un Tetris para SNES. Sé que salió Tetris 2 para NES pero ¿para SNES lo van a traer?

3) ¿HAL es una compañía de Nintendo?

Su lector #1

Eleázar Salazar Sosa

Mérida, Yuc.

Tenemos varias respuestas:

1) En el reportaje del CES de invierno que estamos preparando (estos primeros días de enero se celebra en Las Vegas) hablaremos de ellos. De los nombres que nos das se sabe que U.S. Gold pretendía entrar como licenciatario de Nintendo con el juego "Flashback" pero los últimos informes indican que Sunsoft les ganó la licencia con Delphine Software; Extreme es una compañía de reciente creación, Raya System se encuentra trabajando en el desarrollo de un juego llamado "Burn out" el cual muestra lo perjudicial que es el cigarro dentro de nuestro organismo, ellos hicieron Captain Novolin que fue su primer título y por último Storm más que licenciatario es un productor de videojuegos como Rare. Entre los últimos titulos que han hecho se encuentran Fire Power 2000 (Sunsoft) y Troddlers (Seika).

2) Este Tetris del que hablas se llama Tetris 2 + Bomblis y fue lanzado en Japón por Bullet Proof Software; y al parecer no hay planes de sacarlo en América, lo cual es una desgracia pues es un buen título.

3) HAL sí era un licenciatario pero desapareció. Su herencia, Kirby's Adventure, fue legada a Nintendo para regocijo de los poseedores del NES.

Soy una ama de casa joven madre de 2 pequeñines. Mi esposo y yo somos muy aficionados a su revista por lo cual mi hija de 4 ya juega varios cartuchos con habilidad y el de uno ya muestra sus primeros brincos y disparos con el control.
La verdad no somos muy buenos pero sí constantes. El me regaló Félix el Gato y ya lo terminé. Sólo podía jugarlo mientras dormía mi bebé y mi hija me dejaba. Les mando las fotos y ojalá publiquen mi récord.
P.D. Sigan animándonos a nosotros los papás ¿sí?

Jacqueline M. Romo Z.
MEXICO, D.F.

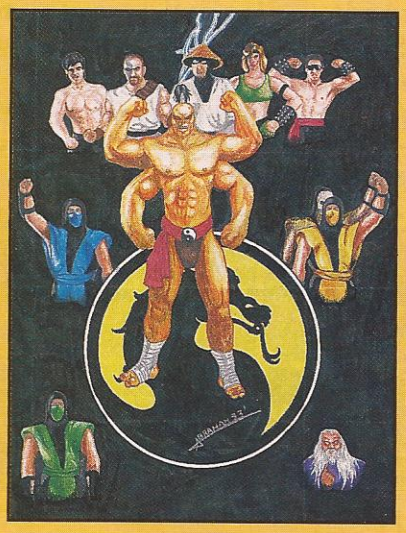
Siquitibum a la bim bom ba, a la bio, a la bao, a la bim bom ba, los papás, los papás, ra, ra, ra.

◆

En su revista de septiembre leí que sólo publicaban las cartas que no tuvieran tantas flores o que fueran relevantes o muy persistentes. Esta es mi tercera carta y ahora sólo quiero preguntar si al hacer adaptaciones de Arcadia y modificar un poco el juego ¿también tienen que modificar la historia? Porque en Mortal Kombat la historia de Arcadia es distinta y un amigo me dijo que probablemente ustedes alteran la información, cosa que dudo. En esta carta no pongo ningúna flor para ver si así la publican y me contestan, además con sólo ver su revista uno puede darse cuenta que las felicitaciones hacen falta porque es excelente (se me escapó). Espero que ahora sí publiquen mis dibujos.

ABRAHAM 93'
JIUTEPEC, MOR.

Antes que nada, déjanos decirte que no es que no queramos cartas con flores, sino que nosotros se las quitamos a las cartas que publicamos en Dr. Mario para que los lectores no digan: "Ay, a estos cómo les gusta darse sus guayabazos" pero ¡por supuesto que nos encanta leer porras, felicitaciones y flores pues nos estimula muchísimo! Ahora bien, la información sobre las historias de juegos y personajes nunca las inventamos, siempre es la oficial del licenciatario; en este caso Acclaim nos proporcionó estos datos que vienen directamente de Midway. Y finalmente no podemos publicarte este dibujo pues sólo estamos publicando Arte en sobres con



sus timbres y toda la cosa para que todo Correos se dé cuenta del talento de los lectores de Club Nintendo.

◆

Hay una compañía llamada Tengen que sus cartuchos son en color negro y no gris como todos los demás licenciatarios. Yo he notado que no tienen ningún juego para SNES y nunca lo han nombrado ¿Acaso no es licenciatario oficial de Nintendo? ¿Habrá Batman, The Animated Series para SNES?

Cervantes Sánchez Aurelio
MEXICO, D.F.

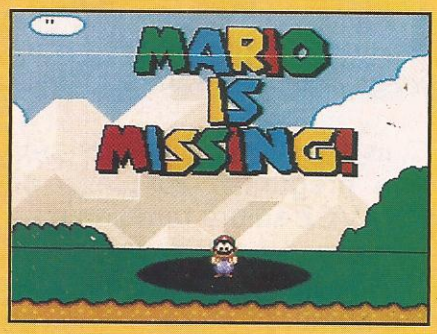
Negativo. Tengen no es licenciatario oficial de Nintendo of America. Ellos tenían juegos como Afterburner y Alien Sindrome para NES, pero sólo tuvieron las especificaciones del NES y no del SNES, por lo cual no han podido lanzar un juego para 16 bit.
Por otra parte, aunque no lo ha anunciado oficialmente creemos que Batman -The Animated Series- es un as que Konami tiene bajo la manga ya que la serie ha sido un éxito por todas partes.

◆

Quisiera que me dijeran de algún título de preguntas y respuestas, una especie como de juego de cultura general. Además les hago notar que se están olvidando de estos juegos. El Battlechess es para mí un gran juego de ajedrez.

José Luis Juárez Trejo
MEXICO, D.F.

Where in the World is Carmen San Diego? es una opción en español con bastantes casos por todo el mundo que te ilustra sobre las capitales, actividades, historia, etc. Algunos lectores que no sabían que Mario is Missing es de este tipo de "juegos" se han quejado, pero creemos que simplemente hay que ver que es otro tipo de título (ve la sección ¿Qué hay dentro de...?) Ya está también a la venta el nuevo cartucho Mario's Time Machine, donde viajarás para aprender y entretenerte a través del tiem-



Mario is missing

po. No hemos hablado de ajedrez, pues nuestros agentes especiales Anatoly Karpov y Gary Kasparov están ocupados y está en ruso traerlos.

◆

Quisiera recomendarles que hicieran una lista de todos los licenciatarios de Nintendo, ya que quiero saber cuántos y cuáles son:

Daniel S. Pérez Mtz.
MONTERREY, N.L.

Ahí te van: Absolute • Acclaim • Accolade • Activision • American Sammy Corporation • American Softworks Corp. • American Technos Inc. • ASCIIWARE • Atlus • Bandai • Bullet Proof Software • Capcom • Culture Brain • DTMC • Data East • Electro Brain • Electronic Arts • Enix • FCI • Gametek • Hi Tech Expresionss • Hudson Soft • Interplay • Irem • JVC • Jaleco • Kaneko • Kemco • Koei • Konami • Lightwave Technologies • LJN • Mc O'River • Malibu Games • Microprose Software Inc. • Mindscape • NTVIC • Namco Hometek • Natsume • Ocean • Parker Bros. • Raya Systems • Renovation • Romstar • Seika • Seta • Sofel • Software Toolworks • Sony Imagesoft • Spectrum Holobyte • Square Soft • STD • Sunsoft • THQ • Taito • Takara • Tec Magik • Tecmo • Titus • Toho • Tradewest • UBI Soft • U.S. Gold • Ultra Software Vic Tokai • Virgin Games.

El próximo número publicaremos una relación de todos los juegos que han salido.

◆

Quisiéramos que contestaran una pregunta ¿El juego de CHAVEZ saldrá también para el mercado estadounidense? Y si es así ¿saldrá con el mismo nombre?

También queremos saber acerca de Double Dragon, la película.

Ernesto, Erick y Rodrigo Huerta Valdepeña.
MEXICO, D.F.

Jesus Eduardo Atilano Alba
NVO. LAREDO, TAMPS.

Hugo Enrique S. A
MONTERREY, N.L.

American Softworks Corporation presentó el programa del juego en una versión exclusiva para México y Latinoamérica. Inicialmente se pensó que el juego CHAVEZ se vendiera también en Estados Unidos, pero como se estaba programando en español, se decidió que la versión en inglés llevara el nombre de un boxeador norteamericano llamado Riddick Bowe (que por cierto perdió su última pelea contra Evander Holyfield).

Riddick Bowe

◆

Estoy de acuerdo con "TRIX" respecto a los "barqueros" que se la pasan con una sola jugada para vencerte. A mí me ha pasado sobre todo cuando tienen a Guile, te acaban parados en un extremo con puro Sonic Boom... y encima se ensalsan. Pero he aprendido a ganarles no jugando con ellos.

GHOST
MEXICO, D.F. (10640)

Bien pensado. Es la mejor forma de ganarles.

◆

¿Ustedes tienen conección con otras revistas? ¿Axy y Spot trabajan en otras revistas o sólo en Club Nintendo?

Luis Enrique Hernández López
MEXICO, D.F.

Como revista oficial sólo tenemos relación con Nintendo Power. Todos los que aquí trabajamos, sólo lo hacemos para Club Nintendo, aunque nuestros videojugadores no trabajan, sólo se la pasan jugando.

◆

Quiero saber si va a desaparecer la Bola de Cristal y la van a cambiar por información variada. Sigan mejorando como hasta el momento y conserven ese estilo y también ese humor tan especial.

Angel Andres Aguilar Anduaga
EDO. DE MEX. (10682)

No, realmente son 2 secciones distintas. Este número desempañamos nuestra Bola de Cristal.

◆

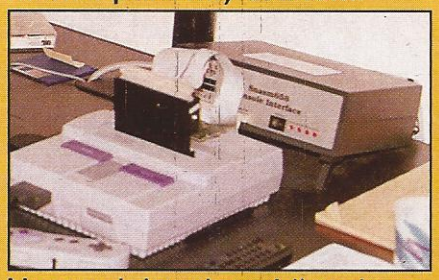
Les escribo no sólo para echarles flores, no se vuelen. En el Decálogo del Videojugador la regla 4 decía: "El videojugador es honesto, humilde y educado". Algunos son todo menos eso. Juegan únicamente para humillar basándose en que son buenos; cuando pierden no lo aceptan y se pican hasta sacar al que ganó. Creo que deberíamos los videojugadores tener otra regla. "El Videojugador juega para su entretenimiento y no para ofender y humillar a los demás".

J. Alejandro Ramos Ramírez
MEXICO, D.F.

◆

Me gustaría que explicaran lo del sistema SNASM. Fue lo que comentó Mike Lamb en la sección de "El Control de las Celebridades" cuando dice que se necesita una PC, un

SNES y el desconocidísimo (al menos para mí) SNASM.



Nunca dejen de publicar la revista porque aquí en la Paz sí habemos jugadores apasionados.

José Daniel Jacobo Meza
LA PAZ, B.C.S.

Sabemos que disfrutarás la sección START que inicia en este número. Poco a poco Peke Vázquez nos irá ilustrando en cuestiones técnicas.

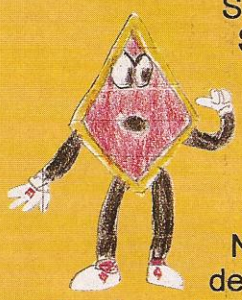
◆

No entiendo bien cuando hablan de bit, byte, megas ¿Cuáles son exactamente las diferencias?

Antonio Castro
ZACATECAS, ZAC.

Pues vamos desde el principio. Checa la página 44.

◆



Sí, soy yo, Spaxy, me gustaría ser la mascota de Club Nintendo. Sobre el nuevo NES, la forma de la consola se nota elegante y se ve que el control tiene bordes curvos para mejor agarre, pero tengo una pregunta ¿Fue modificado sólo el exterior o también el interior? Es decir, ¿el diseño del C.P.U. es el mismo o también ha sido mejorado para mayor capacidad? Si no, no tendría chiste comprarlo.

Su amigo lector:

León Manuel Real Espinoza
LOS MOCHIS, SIN.

Gracias por tu dibujo (más vale tarde que nunca).
La capacidad del nuevo NES es igual a la del clásico. Sólo ha sido simplificado en sus componentes y modernizado en su apariencia para que quien no lo tenga pueda adquirirlo a un precio más cómodo.

◆

Lo que más me gusta de su revista es el aroma del papel, el Reset, La Bola de Cristal y Dr. Mario.

Medina Anzaldo José Adelaido
SAN LUIS POTOSI, S.L.P.

El Dr. Mario lo ampliamos (al menos este número) La Bola regresó, pero hemos puesto mucho empeño en el aroma del papel. Qué bueno que te guste.

Checa el aroma de nuestro papel.

◆

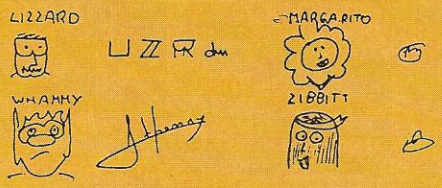
Queremos preguntar quiénes son los modelos que usaron para hacer Mortal Kombat ya que sólo pusieron la identidad de Johnny Cage. Aquí hay quien dice que Liu Kang es Bruce Lee y otros (que somos más) que es Don "Dragon" Wilson.

SMB Club
EDO. DE MEXICO

Estos son los actores:
Elizabeth Malecki....Sonya Blade
Carlos Pesina.....Raiden
Rich Divizio.....Kano
Hosung Pak.....Liu Kang
Hosung Pak.....Shang Tsung
Daniel Pesina.....Johnny Cage
Daniel Pesina.....Scorpion
Daniel Pesina.....Sub-Zero
Goro fue realizado a partir de los diseños de Curt Chiarelli en una miniatura de látex con esqueleto de alambre de 30 cms. de alto, lo cual permitió filmar su movimiento cuadro por cuadro e integrarlo al juego; y para de una vez darte todos los datos del juego, John Tobias se encargó de los gráficos, John Vogel de los fondos, Dan Forden de la música y efectos de sonido y el programador fue Ed Boon.

◆

Perdón por no escribir antes, pero estábamos de vacaciones. Tenemos unas sugerencias:
- Que los cursos nintensivos los saquen un poco más tarde.
- Amplíen la sección Dr. Mario
- Pongan pósters gigantes.



TRIFUERZA
MEXICO, D.F.

Pues este mes volvió a crecer Dr. Mario. No queremos esperarnos con los Cursos Nintensivos porque luego nos dicen que nos los fusilamos de otros lados o que estamos más atrasados. Empezaremos con pósters gigantes.....

◆

¿Conoces a Hideki Cuamatzi? Dile que escriba a Club Nintendo.

◆

NUESTRA MEGA MAN PORTADA

Si eres un gran fan de Mega Man, este mes va a ser fantástico para ti pues este robot azul aparecerá en los 3 sistemas de Nintendo, así que no importa cuál de los 3 poseas pues te divertirás en grande... y ya ni hablar si tú tienes los 3, este será un gran mes; es por esto que no podía dejar de estar en la portada de Club Nintendo. Ahora te hablaremos un poco de los 3 juegos:

MEGA MAN X

Este juego se desarrolla dentro de muchos años, en el futuro, cuando se desarrollaban los juegos de Mega Man para NES; los planos del Dr. Willy en torno a cómo construir robots casi humanos, fueron encontrados por otro científico y con estos datos fueron creados 8 robots con diferentes características, los cuales funcionaron muy bien hasta que después de una falla los hizo volverse en contra de los humanos planeando su destrucción, entonces y para evitar que esto pasara, se creó un nuevo robot justiciero conocido como "X", él sería capaz de destruir a los otros robots.

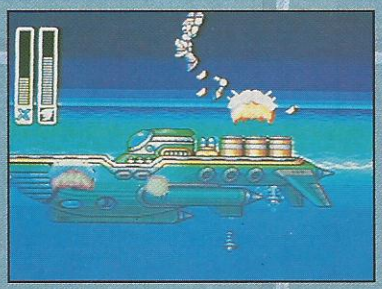
Como te podrás dar cuenta el Mega Man que manejas aquí no es el mismo (?) que conocemos en el NES, sin embargo este "nuevo" Mega Man tiene además de los movimientos clásicos, nuevos poderes como diferentes niveles de Mega Buster y las habilidades de "pegarse" a las paredes y poder usar transportes enemigos.

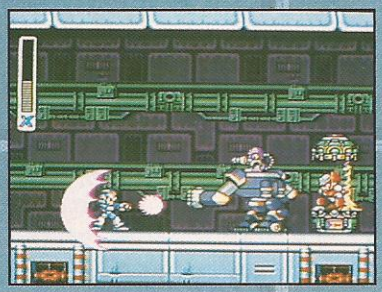
Como es de imaginarse, los gráficos, música y acción del juego son lo que todo megamaníaco estuvo esperando, ya que sus 12 megas de memoria permitieron a los genios de Capcom llenar este juego de detalles y hacerlo altamente recomendable.

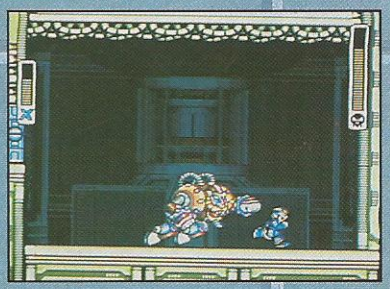
MEGA MAN 6

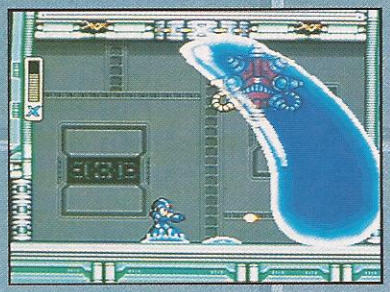
Después de un tiempo de paz, 8 nuevos robots aparecen para

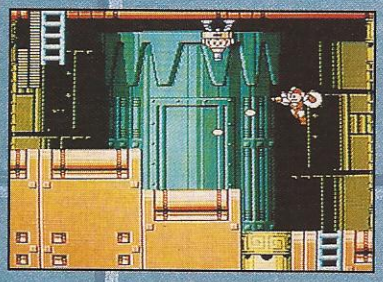
MEGA MAN X



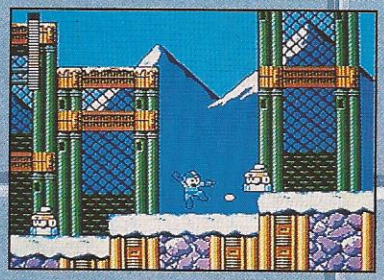








MEGA MAN 6



ESTOS SON TUS ENEMIGOS EN MEGA MAN 6

BLIZZARD MAN

WIND MAN

FLAME MAN

PLANT MAN

ENEMIGO DESCONOCIDO

TOMAHAWK MAN

YAMATO MAN

KNIGHT MAN

CENTAUR MAN

crear el caos y un nuevo villano aparece comandándolos; en la sexta aventura de Mega Man para el NES, él deberá enfrentarse a uno de sus más difíciles retos pues estos nuevos enemigos tratarán de poner fin a la gran fama de nuestro héroe.

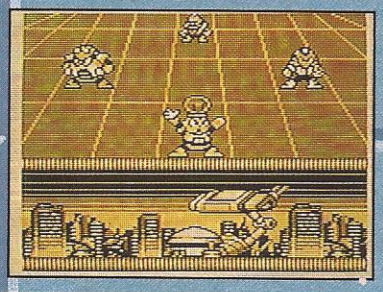
Como es de suponerse ahora Mega Man tiene nuevos poderes, por ejemplo ahora cuando solicita la ayuda de su mascota Rush, él ya no aparece en forma de trampolín o jet, ahora se incorpora a Mega Man creando el traje POW o JET con lo que le da un nuevo modo de juego; indiscutiblemente un título que todo jugador de NES debe checar.

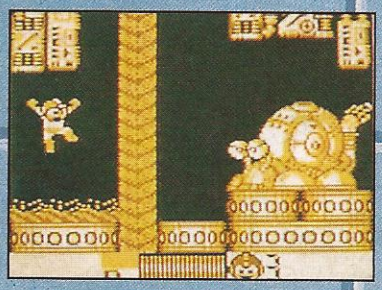
MEGA MAN 4

Bueno, prácticamente todas las versiones de Mega Man para Game Boy han sido recopilaciones de lo mejor que ha salido para NES y este título no es la excepción. En Mega Man 4 deberás enfrentarte de nueva cuenta contra el Dr. Wily y su banda de maniacos robots entre los que podrás ver a los más difíciles del Mega Man 5 de NES.

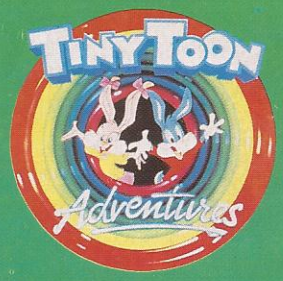
Como siempre estas adaptaciones se caracterizan por tener muy buenos gráficos y acción y por mantener el espíritu de todos los juegos de Mega Man.

MEGA MAN 4

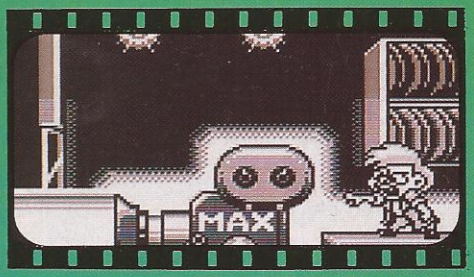




GAME VISTAZO A:

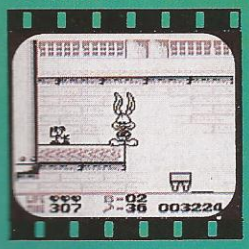


MONTANA'S MOVIE MADNESS



Ahora esta nueva versión de los Tiny Toon para Game Boy es mejor que la primera y no porque ésta fuese mala, sino porque han mejorado en detalles del juego además de que la variedad de gráficos en todas las escenas son muy buenos.

Todo comienza cuando el nuevo teatro de Acme propiedad de Max Montana, va a exhibir películas estelarizadas obviamente por él mismo. Al enterarse Buster de esto decide entrar a estas películas para evitar que Max las arruine.



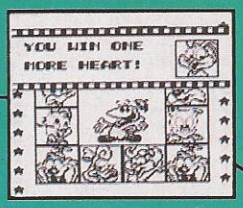
Buster puede patear a sus enemigos o saltar para caerles encima y así obtener una zanahoria que incrementa su marcador.

A lo largo de tu aventura te encontrarás con un pájaro Dodo, tómalo para entrar a una pantalla de bonus.

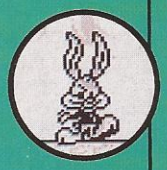
Después de que tomes el Dodo, tienes que presionar "A" para detener el marco.

Para facilitar esto, toma en cuenta que donde presiones, siete lugares adelante se detendrá el marco. Por ejemplo si presionas "A" cuando el marco está pasando por Fifí (la zorrillita) el marco se dentendrá con Babsy.

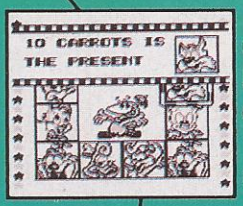
Con él ganarás 100 puntos extras.



Con Babsy obtienes un corazón más de energía.

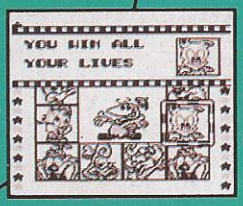


Plucky te llenará toda la energía



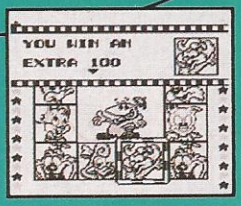
Con Peluso obtienes 10 zanahorias.

Con él obtienes 10 zanahorias



Hampton llenará tu energía.

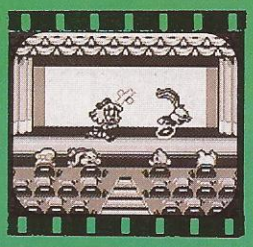
Con ella ganarás invencibilidad por unos segundos.

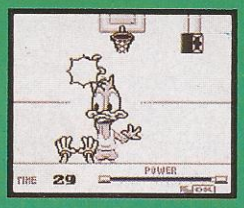


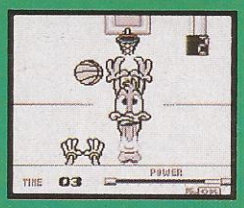
Con ella ganarás 100 puntos extras.

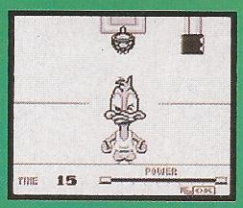
Pero si el marco se detiene en cualquiera de las esquinas, Dizzy se comerá 5 zanahorias.

Después de cada película (escena) Buster huirá de Elmira para después jugar un Bonus Stage.







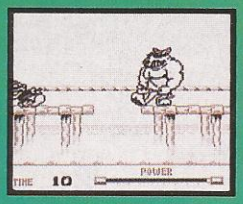


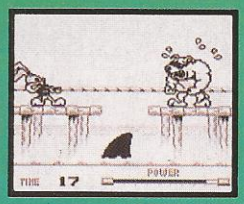
BASKET BALL

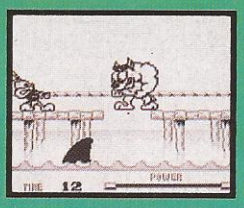
Aquí tienes que hacer tres anotaciones, pero Plucky tratará de evitarlo.

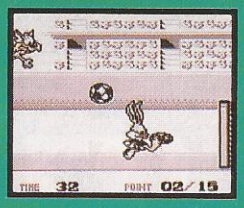
TUG-OF-WAR

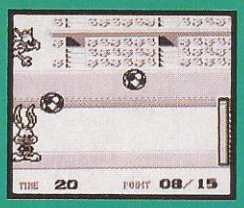
Aquí te enfrentarás contra Arnold, para ver quién es el más fuerte.

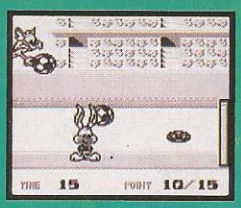








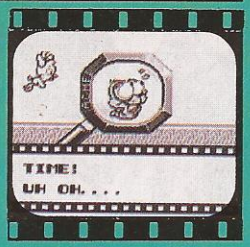


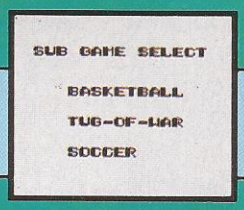


SOCCER

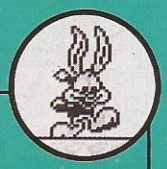
Aquí Peluso te dejará caer los balones y tú necesitas anotar 15 goles, pero no será fácil, ya que necesitas cuidar que no se caiga ningún balón.

Si pasas cualquiera de los Bonus tendrás un continue y si no tu amigo tendrá problemas.



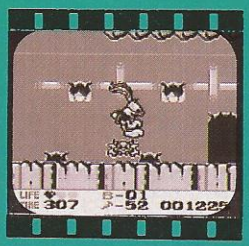


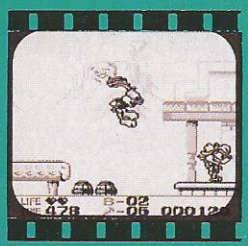
Si quieres practicar las escenas de Bonus deja presionado B y después presiona Start.

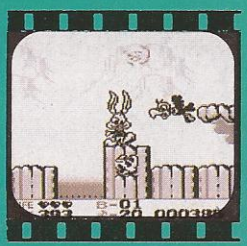


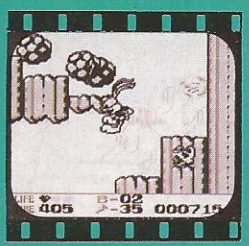
WESTERN

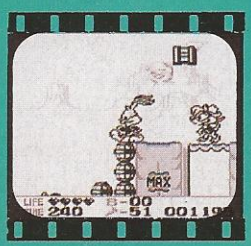
Aquí vas a través del Viejo Oeste pasando por un pueblo y el desierto. También tendrás que esquivar rocas mientras desciendes o cajas que te lanzan los enemigos.





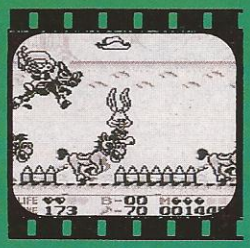


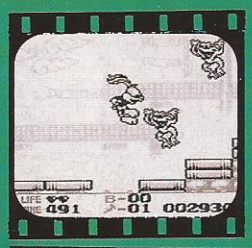




JEFE

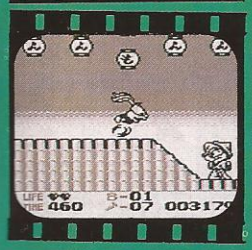
Ahora Max es un Cowboy que te ataca con su sombrero mientras tú saltas de caballo en caballo para no caer en los picos.

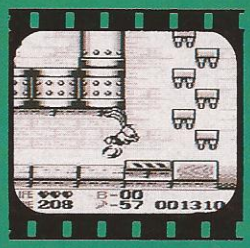


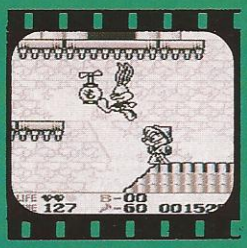


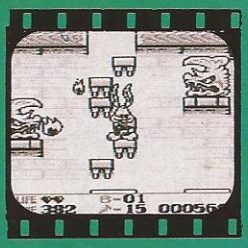
SAMURAI

Ahora la película se desarrolla en Japón, en donde hay lámparas que vuelan o caen del techo, dragones que lanzan fuego, plataformas que caen, agua que sube y baja ¡hasta ranas saltarinas!.



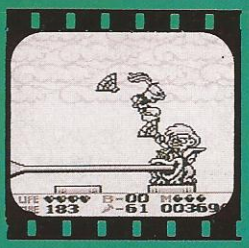


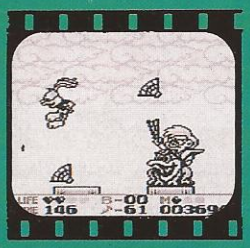




JEFE

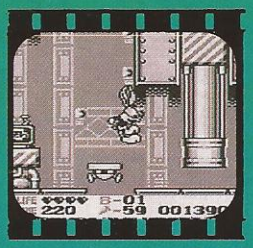
Max es ahora un Samurai que te lanza abanicos, montado en un sapo gigante.

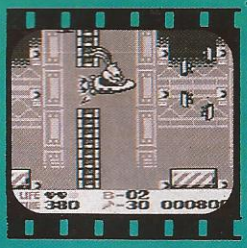


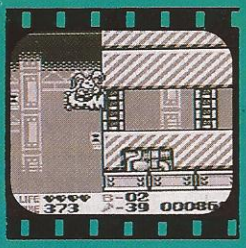


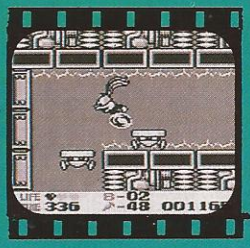
FUTURE

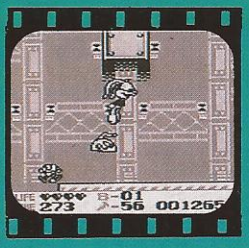
Ahora toda la película se desarrolla en el futuro, aquí hay una parte del juego con más acción donde avanzas abordo de una nave y la pantalla avanza sola; más adelante te encuentras con lugares electrificados o cilindros que te aplastarán si te descuidas.





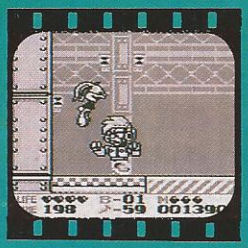


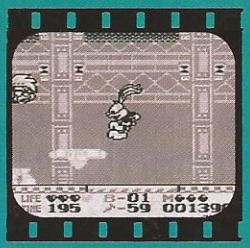


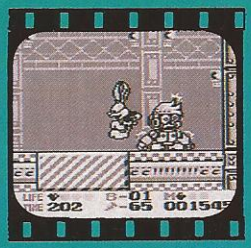


JEFE

Cyber Max correrá o se dividirá con tal de eliminarte; trata de esquivarlo mientras su cuerpo esté separado.

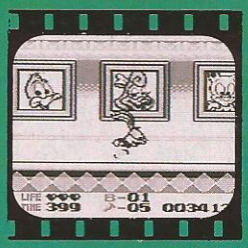


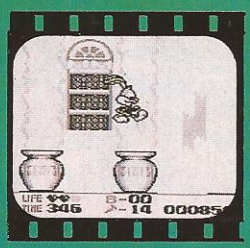




MONSTER

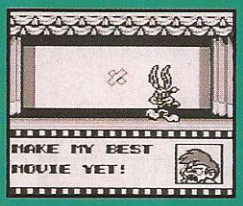
Ahora la película (escena) es de terror. Hay un lugar donde encontrarás cuatro puertas. Si quieres saber cuál es la puerta correcta sólo fíjate cuál de los cuadros es el que se está moviendo. Aquí hay jarrones que sueltan humo que te elevará, pero cuidado porque si te subes mucho te quemarás con el techo. En otra área el nivel del agua sube constantemente y no tienes tiempo de titubear al ir saltando hasta llegar a la salida.





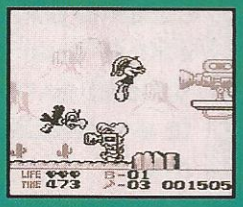
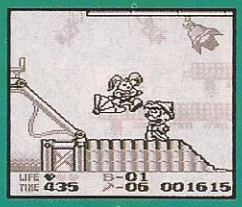
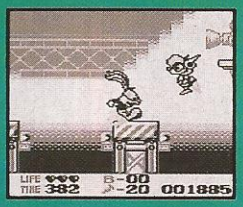
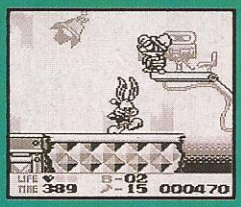
JEFE

Max salta y al caer salen picos del suelo y tú tienes que correr y saltar para poder caerle encima cuando se quede quieto.



Las películas se han terminado pero la acción continúa.

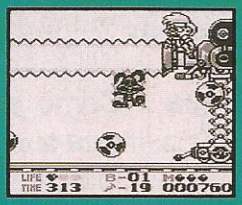
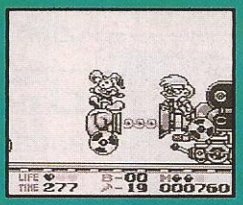
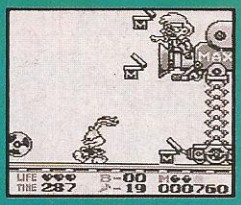
Ahora tan solo te damos algunas fotos de la escena final.

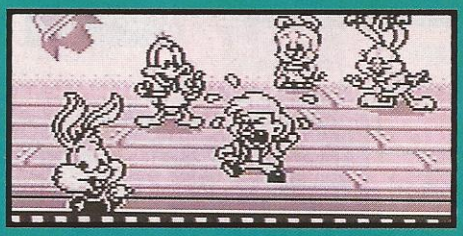





Ya tú te imaginarás de qué se trata ¡No te íbamos a contar el final de la película!

Y no podía faltar el último

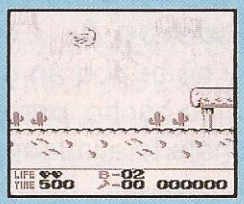
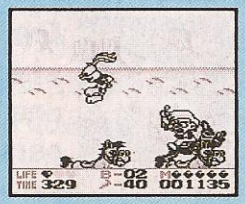
JEFE



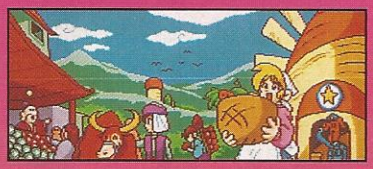
Si quieres agregar más dificultad al juego, presiona "A" y Start cuando aparece el nombre del juego, así mientras tú comienzas con tan solo 2 corazones de energía, los jefes tendrán 5 puntos además de que aparecerán más enemigos en el transcurso del juego.

AXY

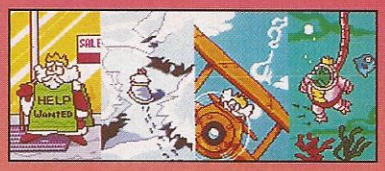



INFORMACION SUPERNESESARIA

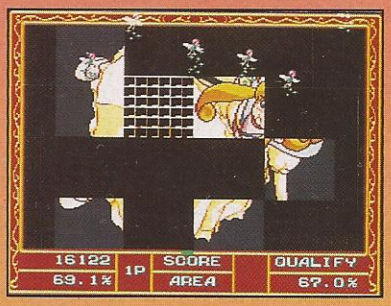
CACOMA KNIGHT IN BIZYLAND



Bizyland era un reino pacífico y rico gracias a que sus habitantes, gente muy trabajadora; esta riqueza causó la envidia de Wagamama, la reina de Lazyland, el país vecino de Bizyland, así que un día Wagamama, usando su espejo mágico creó un hechizo para intercambiar países, pasando así toda la belleza y riqueza de Bizyland al reino de Lazyland, el cual quedó solo en la miseria en donde antes todo era felicidad; una vez que lograron su misión, el espejo mágico de Wagamama capturó a la princesa de Bizyland y la encerró en otro espejo. Para evitar que escapara rompió el espejo y las piezas las escondió en lo que quedaba de Bizyland. Si la princesa no era rescatada en menos de 24 horas quedaría así para siempre; el rey decide ir en búsqueda de un gran héroe que le ayudara, pero lo único que encontró fue a 2 niños y un robot que se la pasaban todo el día jugando; bueno algo es algo (Como nota te diremos que Ocupado en inglés se escribe Busy y se pronuncia Bizy y flojo se escribe Lazy se pronuncia Leizy).



En Cacoma Knight tu misión es la de rescatar al reino de Bizyland y a la princesa.

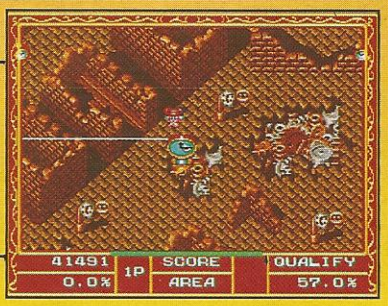


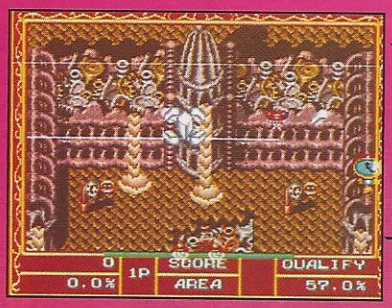
Tu arma para hacerlo es... un gis mágico con el cual debes encerrar partes del devastado reino de Bizyland y así la parte encerrada recuperará su antigua forma.

Claro que tu misión no se trata de encerrar y ya; debes también cuidarte de los siervos de Wagamama que estarán acechándote. Hay 3 tipos de ellos:

Lineales .- Como su nombre lo indica ellos sólo andan por la líneas que haz hecho; son muy latosos ya que no sabes qué camino tomar porque pueden ir por cualquier línea excepto por las que están inconclusas, lo que es un gran tip para evadirlos.

De Campo A .- Ellos se encuentran moviéndose al azar y no te podrán dañar mientras te encuentres en una línea hecha, pero ten cuidado ya que si tocan a tu personaje te eliminan.



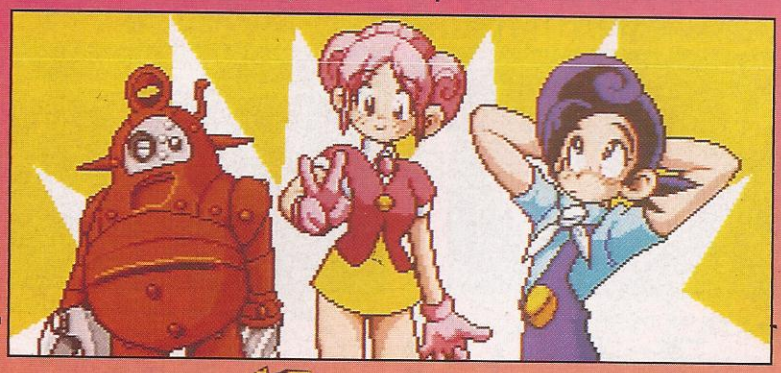


De Campo B .- Al igual que los de Clase A, ellos te eliminan al tocar a tu personaje pero son más peligrosos pues también si ellos o sus disparos tocan la línea que estás haciendo, pierdes una vida.

Los héroes de Bizyland

A) **Jean**.- Ella es un buen personaje para empezar pues es muy rápida al dibujar líneas; su lado flaco está al desplazarse en ellas, pues lo hace un poco lento; su inspiración para lograr su misión es una vida llena de Amor y Belleza.

B) **Jack**.- El es el más balanceado de los 3, pues se desplaza a velocidad media, ya sea al dibujar líneas o al andar en las que ya están dibujadas; él cumple con esta msión por el amor que siente por su tierra.



C) **RB93** .- Aquí tenemos todo lo contrario de Jean, ya que es el más rápido para desplazarse en las líneas pero con una lentitud increíble para dibujarlas; él toma esta misión como un modo de hacer algo productivo y divertirse.

Cada que ilumines una parte de Bizyland podrás encontrar cofres escondidos; cada uno de ellos tiene diferentes tesoros que pueden ser de mucha utilidad para ti.

Fragmento de Espejo
Cada que obtengas uno, recuperas parte de la figura de la princesa.

Reloj de Arena
Te libra de los enemigos por unos instantes.

Power
Te da momentos de invencibilidad.

Hada
Al terminar cada Round obtienes puntos por las hadas que hayas liberado.

Reloj
Te da más tiempo para terminar cada nivel.

Bota
Aumenta tu velocidad por un corto período de tiempo.

1Up
¿Qué creen? Una vida extra.

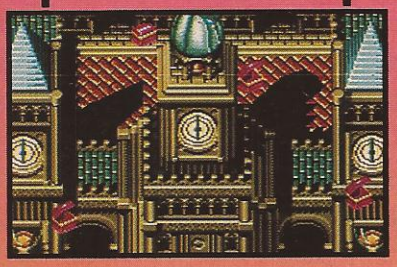
Para terminar cada nivel debes checar la cantidad de campo que debes llenar; al principio sólo te piden un 50% pero conforme vayas avanzando, te solicitan más; por cierto, para que veas que no somos mala onda te damos avance de los primeros 12 niveles además de lo que hay en cada uno de ellos y el porcentaje. Checa bien dónde hay cofres para que llenes ahí y trates de tomar el mayor número de premios.

1-1
Qualify: 50%
Lineales: 2

1-2
Qualify: 53%
Lineales: 2
De campo A: 1

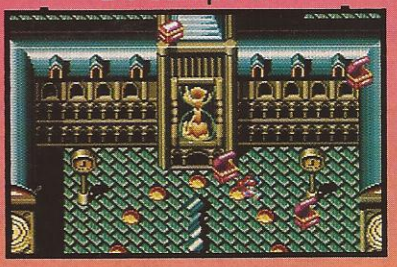
1-3
Qualify: 53%
Lineales: 3
De campo A: 1

2-1
Qualify: 55%
Lineales: 3



2-2
Qualify: 57%
Lineales: 2
De campo A: 1

2-3
Qualify: 57%
Lineales: 2
De campo A: 1
De campo B: 1



3-1
Qualify: 60%
Lineales: ?
De campo A: 1

3-2
Qualify: 63%
Lineales: ?
De campo A: 2

3-3
Qualify: 63%
Lineales: 1
De campo B: 1

4-1
Qualify: 65%
Lineales: 1
De campo A: 1
De campo B: 1

4-2
Qualify: 67%
Lineales: 2
De campo A: 1
De campo B: 1

4-3
Qualify: 67%
Lineales: 4
De campo B: 1

Cacoma Knight es un juego basado en el clásico Qiz de Game Boy. Aunque este título es de una temática fácil de aprender, es divertido y entretenido; los gráficos están bien y la música es buena, lo único malo es que es corto pero eso es debido a que está dirigido a jóvenes jugadores además de que la opción de 2 jugadores le da un buen grado de diversión y competencia.

SUNSETRIDERS

Solamente los hombres más rápidos con la pistola y con un alto concepto de ley y justicia podían recuperar el orden que se había perdido en el viejo oeste; cuatro famosos caza-recompensas llamados Steve, Billy, Bob y Cormano han decidido arreglar este problema.
Sunset Riders es uno de los más recientes juegos de Konami para SNES; tal vez lo más notable de este juego es que está en la línea de un gran clásico de Konami que es Contra, pero con sus respectivas diferencias; bueno, pero dejémonos de introducciones y vayamos al grano.

LOS 4 PISTOLEROS Y SUS DIFERENTES CUALIDADES

Ellos 2, al estilo del viejo oeste, prefieren usar sus viejas, pero inseparables pistolas que tienen poco rango pero disparan muy rápido; al usar 2 pistolas los tiros se dividen: uno al frente y el otro en un ángulo de 20º aproximadamente.

Ellos confían más en sus escopetas cortas que en el revólver, ya que estas armas tienen un gran rango; su problema es que disparan muy lentamente pero al usar 2 escopetas el rango de sus disparos crece considerablemente.

LOS ITEMS Y PREMIOS

Estrellas de Plata (A) y Oro (B) como mencionamos antes este par de estrellas mejoran el disparo de cada pistolero. La estrella de Plata hace que tu personaje ahora pueda usar 2 armas en lugar de una que regularmente usa; la estrella de Oro hace que tengas disparo automático además de acelerar los tiros.

Carne y Oro
Con estos objetos sólo recibes puntos, 1000 por la pieza de carne y 2000 por el oro.

Corazón
Una vida extra.

ULTIMOS TIPS DE SUPERVIVENCIA

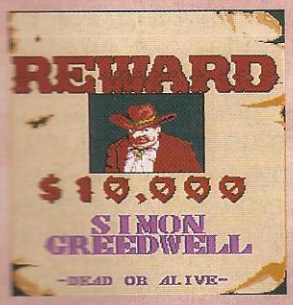
Aquí te vamos a dar 2 tips que te ayudarán a terminar este juego.

1.- Si estás jugando en 1P Mode al terminarse todas tus vidas tienes la opción de continuar aunque la máquina te regresa hasta el principio de la escena en la que te quedaste, pero con este sencillo método doblarás el número de tus continues y no sólo eso, sino que también continuarás en el mismo lugar que perdiste tu última vida; el truco solamente consiste en tener los 2 controles conectados al SNES y en el momento que estés perdiendo tu última vida, presiona Start para poner pausa, toma el segundo control y presiona Start para quitar la pausa además de entrar al juego.

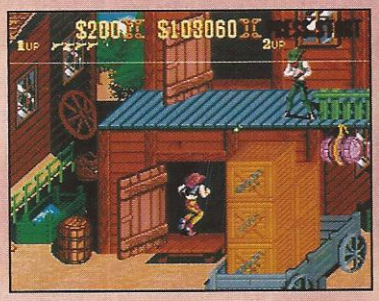
2.- Este tip es de especial ayuda en las escenas 1, 3, 4 y 8. Al estar cambiando de plano (subiendo a un balcón o bajando de él) tienes invulnerabilidad mientras estás en el aire, lo cual lo puedes utilizar a tu favor si la situación se pone difícil y así salvar una vida.

EMPEZANDO LA LIMPIEZA

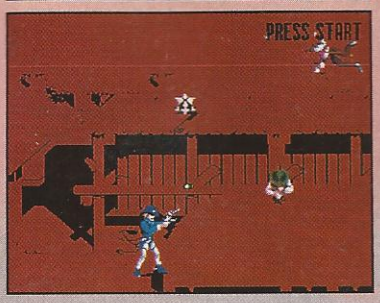
Escena 1: Pueblo



En esta escena debes capturar a Simon Greedwell, un banquero que ha sumido al pueblo donde vive en la pobreza al explotar a todos sus moradores.



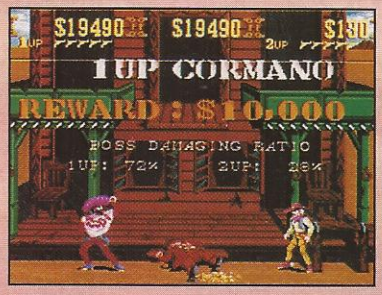
En las escenas 1 y 3 al hacer el control hacia arriba frente a una puerta, tu personaje entrará y ahí podrás obtener interesantes premios.



Casi en todas las escenas hallarás enemigos que te atacarán con dinamita; si caminas sobre ella podrás recogerla y con el botón de disparo arrojarla , pero ten cuidado cuando aparezca el signo de admiración, sobre ella ya que estará a punto de explotar con lo que eliminará a cuanta persona (incluyéndote) se encuentre cerca.

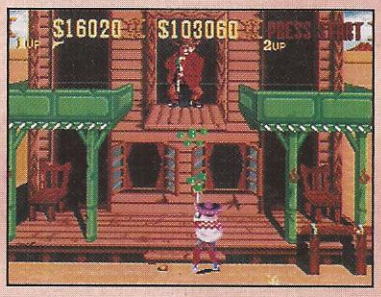
2 PLAYERS

Cuando se encuentran jugando en parejas, el jugador que más daño le haya causado al jefe del nivel es el que se queda con la recompensa, en caso de que los 2 le hagan el mismo daño (50%) la recompensa se dividirá.



ESCENAS DE BONUS

Al terminar las escenas 2 y 5 tendrás derecho de entrar a un escena de puntos, aquí debes eliminar a todos los "tipos malos" que aparecen en la pantalla; para hacerlo debes mover el control a cualquiera de los 8 puntos posibles donde pueda salir tu enemigo y ya que lo tengas en la mira disparar con el botón Y; al principio no es difícil pero poco a poco irán saliendo más enemigos hasta que salgan 3 al mismo tiempo; si logras eliminar a todos, es decir hacer un **perfect,** obtendrás 30,000 puntos.



Objetivo.- Simon Greedwell te atacará desde el balcón de su guarida con una escopeta. Lo recomendable es que primero te deshagas de todos sus secuaces, (sólo salen 2 en las ventanas de abajo, pero en las puertas de arriba aparecen constantemente), así que para evitar ser rellenado de plomo debes estar en constante movimiento de lado a lado y disparar en diagonal hacia arriba para ir eliminando a sus secuaces y debilitar la barrera de Greedwell (pero debes estar muy atento porque si te cae uno de los barriles te quita una vida). Una vez que hayas destruído la defensa y sus secuaces, Simon será fácil, sólo quédate en una de las orillas de la pantalla para que en cuanto empiece a disparar te muevas al centro y le dispares; repite esto hasta que lo elimines.

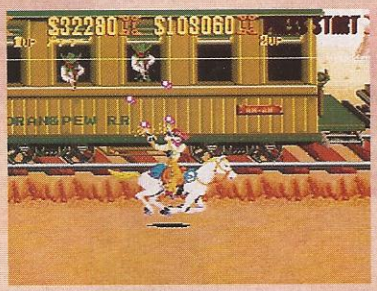
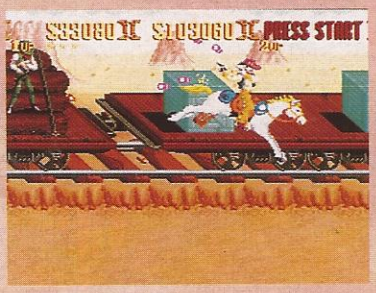
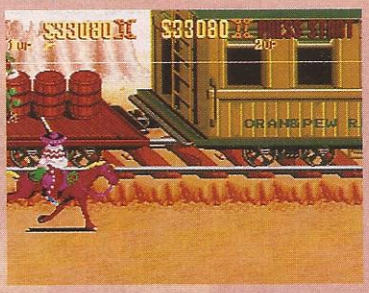
En estos puntos una estampida de reses irá contra ti; en el primer punto no tendrás tanto problema pues con sólo subirte a la base que señalamos la evitarás, pero en el segundo punto tienes que saltar sobre ellos y hacer el control a la derecha para correr, ya que si dejas que te lleven a la orilla de la izquierda perderás una vida; también en el segundo punto deberás cuidarte de los pequeños espacios que hay para evitar que si caes seas arrollado.

Escena 2: Estación del ferrocarril

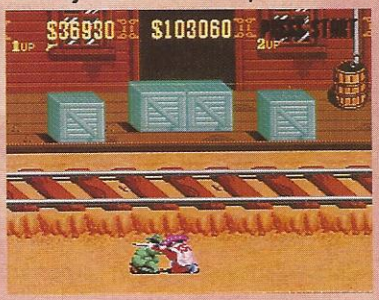
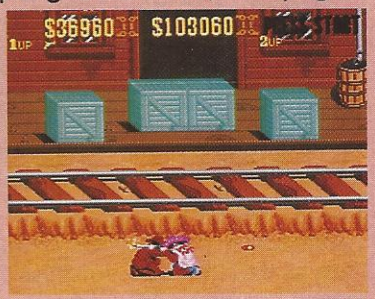
Tu siguiente objetivo es un maleante llamado Hawkeye Hank Hatfield. El además de ser un traficante muy famoso, también es un pistolero muy peligroso.

La primera parte de la escena ocurre a caballo. Aquí podrás disparar en cualquier dirección además de poder saltar; cuando aparezca la carreta ten cuidado y prepárate a saltar cuando veas el codo del enemigo porque te aventará un tronco. La parte más segura es donde indica la 3a. foto ya que desde ahí podrás atacar más fácil a cuanto enemigo aparece en la pantalla (es más fácil con Bob y Cormano).

Cuando te alcance el tren haz lo siguiente: mientras pasa la máquina y los 2 vagones de pasajeros quédate más o menos a la mitad y cuando veas a un enemigo sólo dispara en diagonal hacia arriba/ atrás; una vez que veas los carros de carga, vete hacia la parte izquierda de la pantalla y dispara en diagonal hacia arriba.

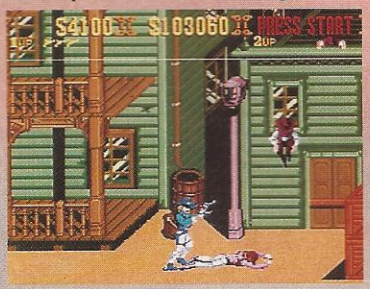




La segunda parte de esta escena es el encuentro con Hawkeye, al principio el ataque será un poco parecido al de Simon Greedwelll ya que él estará en una superficie superior a la tuya y además de atacarte él, lo harán sus secuaces, pero a diferencia de Greedwell, él se estará moviendo con lo que hará más difícil darle; una vez que le hayas dado muchos tiros él bajará a tu nivel pero no te pongas nervioso, sólo pégate a él como indica la foto y dispara; lo más seguro es que lo elimines antes de que él dispare, pero aún si lo hace, sus balas no te dañan.

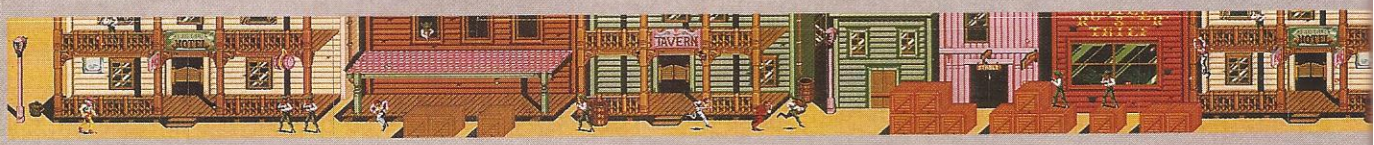



Escena 3: Pueblo 2

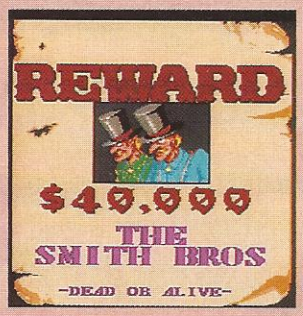
Este pueblo es más grande y más rico que el primero, así que también prepárate a encontrar a varios bandidos. El primero es un temible asalta-diligencias conocido como Dark Horse.



Como el marcador tapa un poco la visión arriba, debes estar muy atento porque pueden salir enemigos que no puedes ver como los que caen de los techos de las cosas o los que se asoman por las ventanas y se pueden convertir en un serio dolor de cabeza.

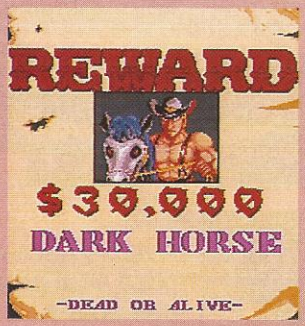


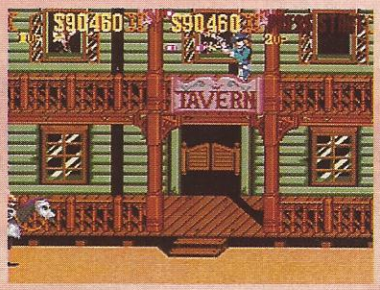
Escena 4: Cantina

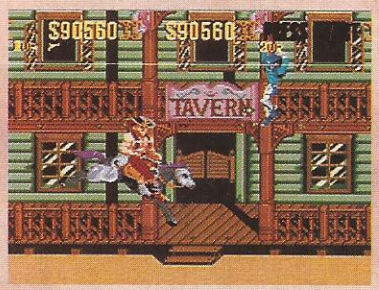


Dentro de la cantina del mismo pueblo te deberás enfrentar contra los hermanos Smith; al principio debes eliminar a los sujetos que están en el candelabro; dispárales a los hermanos tratando de quedar al centro y cuando te arrojen las bombas, rápido sube al candelabro, párate en cualquiera de las orillas y dispárale a uno de los hermanos tratando de medir el tiempo para que te bajes antes de que avienten otra bomba para que ésta se quede arriba, repite esto tratando de eliminar primero al que arroja las bombas, para que así sólo te cuelgues del candelabro y desde ahí elimines al de la derecha.

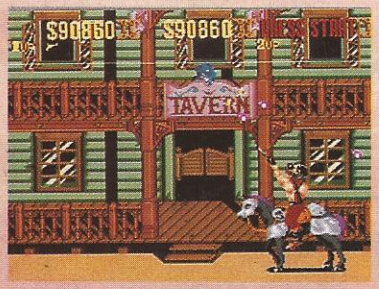
Una vez que hayas derrotado a los hermanos Smith obtendrás información de un peligroso criminal llamado Sir Richard Ross, pero antes de enfrentarte a él debes vencer a sus secuaces. El primero de ellos está en la escena 5.

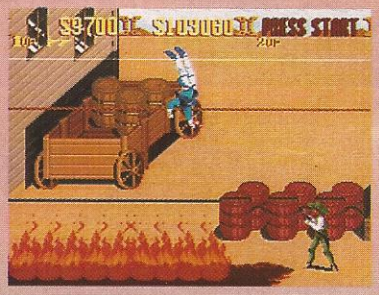






Cuando te enfrentas con Dark Horse lo primero que debes hacer es subirte y eliminar a todos sus secuaces que aparecen en las ventanas de arriba; recuerda que cuando Dark Horse aparezca y te dispare sólo bájate del balcón y vuélvete a subir para que se vaya, una vez que hayas terminado con sus secuaces espéralo en las posiciones que indican las fotos 3 y 4 dependiendo el lado por el que él huya. Recuerda huir cuando comience a dispararte.

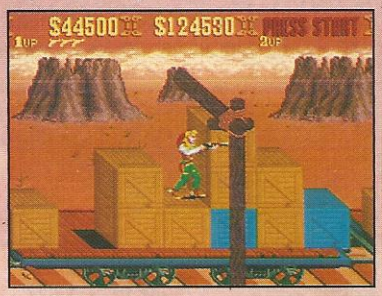


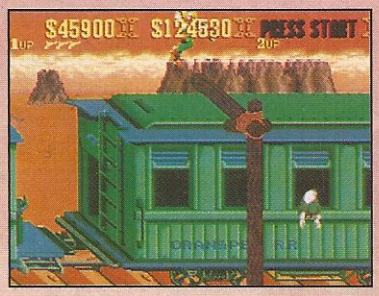


Al estar colgado también puedes evitar ser eliminado por las balas. Si saltas antes de que te den, tendrás unos momentos de invulnerabilidad.

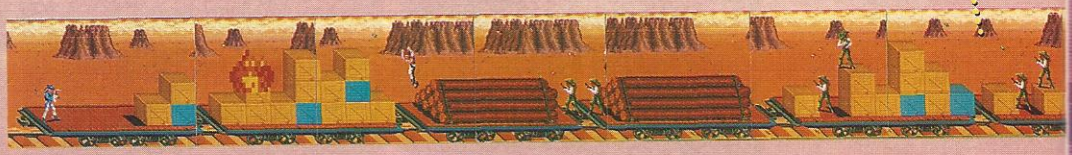
Escena 5: Tren

En un tren que transporta contrabando, debes luchar contra el Greco.



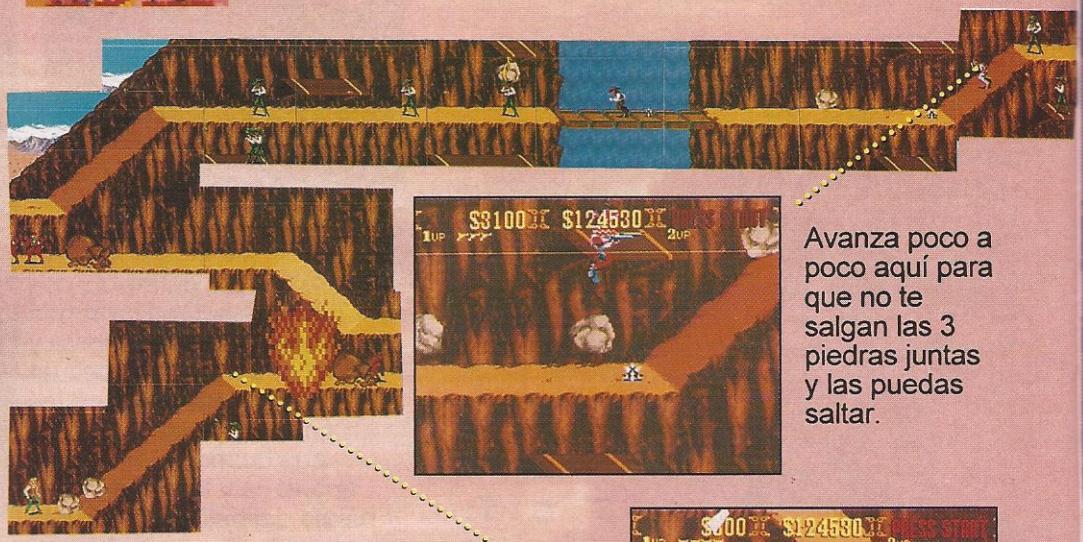


En estos puntos debes estar muy atento, pues aparecerán postes, así que debes prepararte a saltarlos.



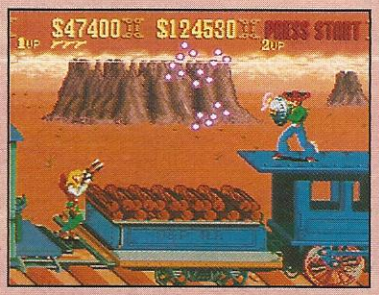
Escena 6: Montañas

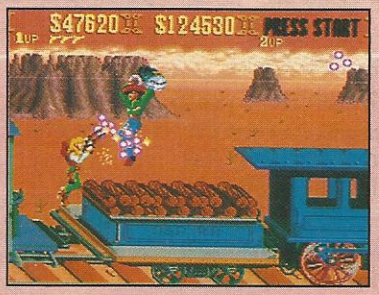
En las montañas se encuentra la tribu de indios del jefe Wigwam, mano derecha de Sir. Richard Rose.

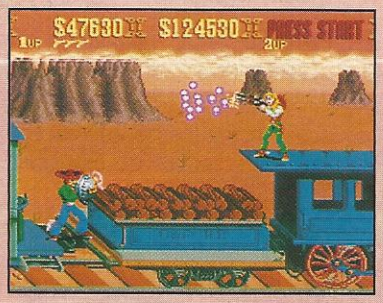


Avanza poco a poco aquí para que no te salgan las 3 piedras juntas y las puedas saltar.

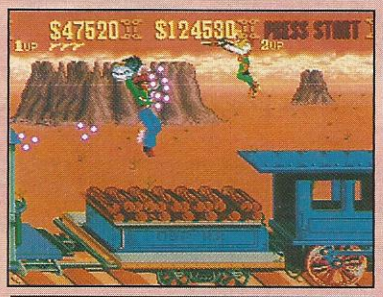
Steve y Billy pueden fácilmente deshacerse de estos granaderos, pero Bob y Cormano no tanto, así que si vas con ellos debes saltar y disparar a la altura que muestra la foto.





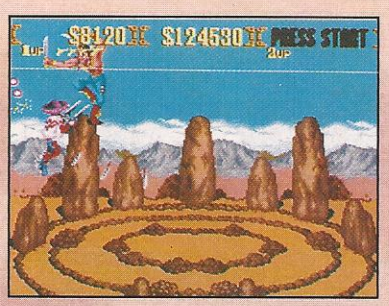


El Greco no es un enemigo muy difícil, lo único que tienes que hacer es quedarte disparando en el lugar que te deja la máquina en diagonal hacia arriba y cuando él salte hacia ti salta también y ve al lugar en el que él estaba; cuando trate de regresar vuelve a cruzarte con él. Lo básico de la técnica es que siempre deben de quedar en extremos opuestos.



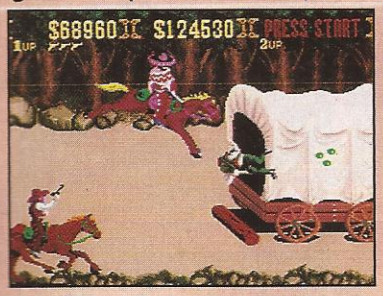
Recuerda lo de saltar en la cuerda para evitar ser tirado.

El jefe Wigwam es un enemigo muy difícil, lo más recomendable es hacer lo siguiente: esquiva su primera ronda de cuchillos que arroja al saltar y ponte debajo de él; antes de volver a bajar él vuelve a arrojarte cuchillos, así que esquívalos, quédate en el mismo espacio que él y salta, ya que te atacará con su cuchillo, pero cuando saltes, dispara hacia abajo para darle (en Normal lo puedes hacer 3 veces y en Hard sólo 2), entonces él volverá a saltar y arrojar cuchillos; repite esta operación hasta que lo elimines; te anticipamos que no es fácil y que requiere mucha práctica.



Escena 7: Bosque

En camino a la fortaleza de Sir. Richard Rose te las tendrás que ver contra sus guardaespaldas, el despiadado Paco Loco.



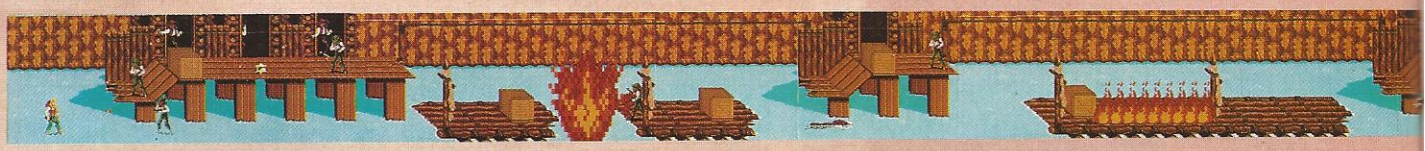
La primera parte de la misión es muy parecida a la de Hawkeye en la que vas a caballo, ya que también aparece una carreta y enemigos a caballo; toma las mismas precauciones para pasar esta parte.

Aquí abundan los granaderos y dinamiteros, así que trata de tomar las cosas con calma y no avanzar muy rápido.

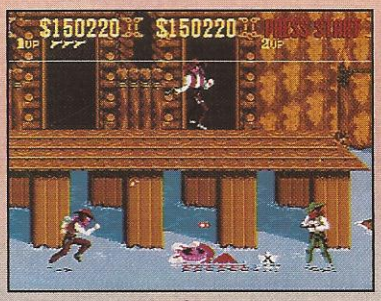
Paco Loco no es tan difícil como parece; al principio trata de eliminar a los granaderos que aparecen en el árbol esquivando los disparos de Paco Loco, (checa hacia dónde mueve su ametralladora para saber a dónde disparará), una vez que ya no salgan granaderos vete hacia la orilla izquierda de la pantalla y desde ahí dispárale saltando, esquivando sus balas ya sea agachándote, barriéndote o saltándolas.

Escena 8: Fortaleza de Sir Richard Rose

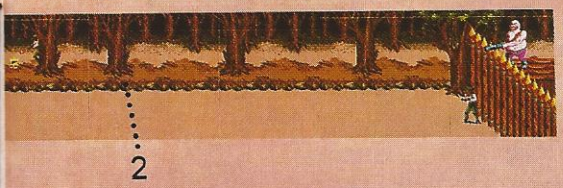
Esta escena está dividida en 2 partes.



Al principio encontrarás muchos de los peligros contra los que has batallado constantemente (como enemigos escondidos, caminos incendiados y pistoleros extremadamente rápidos) claro que si tomas las cosas con calma no tendrás problemas.



Salta como indica la foto detrás del árbol para obtener una vida y también salta en el árbol marcado con el número 2 para encontrar 1000 puntos.



El además de ser un gran pistolero, te atacará con ayuda de sus hombres de la fortaleza; primero debes eliminar a sus bandoleros, pero para evitar la lluvia de balas debes estar subiendo y bajando del balcón más cercano y cuando tengas oportunidad dispárale a sus secuaces hasta que termines con todos, entonces dirige tus disparos al balcón para destruirlo.

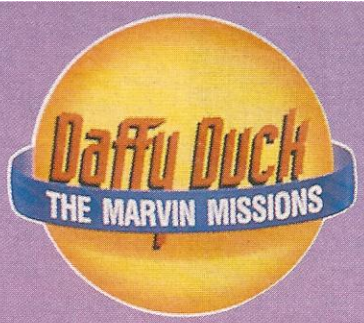
Escena Final: SIR RICHARD ROSE

En la segunda parte debes estar muy atento, ya que como vas subiendo te saldrán enemigos de pronto y si no los eliminas rápido ellos no tendrán piedad y es importante que llegues con el mayor número de vidas, ya que se acerca la batalla final.

Cuando destruyas el balcón, Sir Richard Rose se comenzará a mover y a disparar; es básico que te mantengas alejado de él (si él se sube, tú bájate y viceversa) y no desaproveches ninguna oportunidad de dispararle, pero sobre todo huye de él cuando corra y se barra, ya que te elimina, toma las cosas con calma y no te desesperes pues lo tienes que eliminar 2 veces.

¡Puff! Qué buen y reto y qué buen rato. No cabe duda que este juego sí te da tu recompensa.

INFORMACION SUPERNESESARIA



Un peligro inminente se acerca a la unión intergaláctica de planetas, ya que Marvin el Marciano se encuentra saboteando todo planeta que está a su paso en camino a la tierra, su meta principal; así que no le queda otra a la Unión Intergaláctica que mandar a su mejor hombre,o mejor dicho a su mejor pato, a luchar contra esta amenaza; seamos francos... no es que sea el mejor, era el único disponible: Duck Dodgers, quien en compañía de su inseparable ayudante Porky se lanzan a luchar contra Marvin, sólo esperando que no se pierda en el camino.
De nueva cuenta Sunsoft lanza un juego de los de sobra conocidos Looney Tunes; esta vez es Daffy a quien tenemos que ayudar en este juego basado en la caricatura de Duck Dodgers en el siglo 24½ a combatir a Marvin el Marciano. Como todo gran héroe, Duck Dodgers tiene un gran arsenal de armas y varios items que le ayudan en su misión.

Antes de empezar es necesario que conozcas unos detalles del juego: Tú tienes un rango de salto y si quieres alcanzar algo que está fuera de ese rango lo primero en lo que pensarías es en usar tu jet, pero si presionas el botón de salto e inmediatamente comienzas a disparar, tus saltos serán hasta un 30% más alto y podrás ahorrar mucho combustible.

Nunca olvides que con el botón X puedes usar tu escudo, este es muy útil, pues detienes cualquier proyectil enemigo y evitará que pierdas energía innecesariamente.

Repentinamente encontrarás pequeños huecos por los que parecería imposible pasar, pero si te agachas dando la espalda a esos huecos y disparas te irás haciendo para atrás y en poco tiempo estarás adentro.

Y por último no olvides darle una checadita a todas las paredes que se vean sospechosas, ya sabes cómo les gusta a los de Sunsoft esconder cosas de valor atrás de las paredes falsas.

ARMAS

BLASTER

Esta arma es con la que empiezas y la más común, tiene un poder medio y además tienes disparos infinitos con ella.

FREEZE

Con un disparo de esta arma congelarás a cualquier enemigo (menos jefes de nivel) y podrás atacarlos mientras estén congelados.

ELECTRICITY

Con esta arma disparas rayos de electricidad, los tiros salen en diferentes direcciones y es difícil precisar para donde irán.

THREE WAY

Esta pistola dispara una gran bala que se abre y deja salir a 3 más pequeñas, es muy buena cuando puedes atacar a enemigos a corta distancia.

BOMB

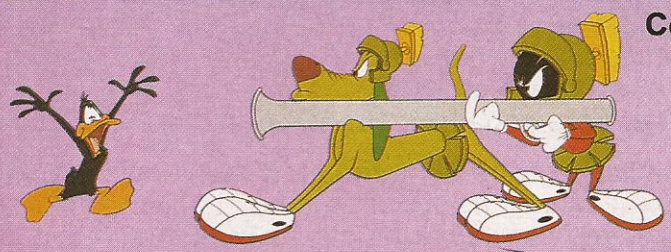
Una arma muy poderosa. Dispara una bomba que explota al hacer contacto con el enemigo o después de cierto tiempo.

ANTI-MATTER

Esta es el arma más poderosa e ideal cuando enfrentes a Marvin al final de cada planeta, el modo de disparo es muy parecido al Blaster (en línea recta).

NUTTY BOMB

Cuando la situación está muy difícil al presionar el botón A Daffy activa su Nutty Bomb, con lo cual puede destruir a todo enemigo que esté en pantalla o dañar severamente a los enemigos.



Código Secreto: Marvin

Duck Dodgers tendrá que enfrentarse a Marvin en 5 diferentes planetas:

ITEMS

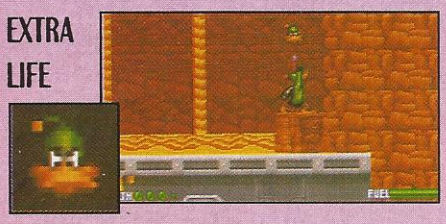
GASOLINA

Solamente cuando la línea de gasolina indica que tienes en reserva podrás usar tu Jet (presiona 2 veces B).

GEMA

Con 5 Gemas que logres juntar, obtendrás un continue, éstas las puedes comprar o encontrar en cada nivel.

EXTRA LIFE



Un Duck Dodgers extra .

CASH

Cada bolsa de éstas aumenta 50 en tu marcador de Cash.

JUGO

Con este vaso de jugo Duck Dodgers recupera su energía

FLECHA

Esta flecha además de indicarte el camino, hará que continúes ahí cuando pierdas una vida.

PLANETA: MAGMA

Este volcánico planeta es usado como un centro vacacional por embajadores de la Unión, los cuales han sido secuestrados por Marvin; como te podrás imaginar, tu misión es rescatarlos.

1-1 Como ésta es tu primera misión no encontrarás muchos problemas,como ya te dijimos explora todas las paredes posibles y encontrarás agradables sorpresas; al final prepárate a luchar contra 2 marcianos.

1-2 Como suele suceder aquí las cosas se ponen un poco más difíciles, ya que Marvin ha regado a sus marcianos instantáneos por todo el planeta y lo peor es que los ha armado.

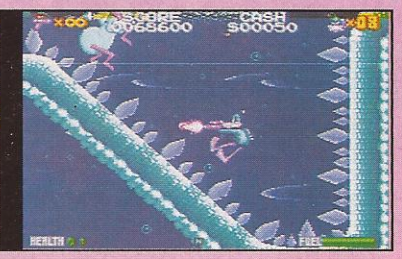
1-3 Esta escena está en forma de un pequeño laberinto, pero ahora y al contrario de Death Valley Rally cuentas con un pequeño mapa que te indicará la posición en la que te encuentras y así no te perderás, este mapa lo obtendrás si presionas Start para poner pausa.

Para finalizar este nivel te deberás enfrentar a Marvin quien en una nave te atacará a disparos y con un brazo mecánico, es importante que te fijes en la rutina que sigue el brazo para que tengas oportunidad de atacar a Marvin, la punta del brazo cambia 3 veces, así que ponte atento a cada cambio.

PLANETA: AQUARION 4

Los últimos informes señalan que Marvin ha instalado una fábrica de marcianos instantáneos en este planeta; debes destruirla antes de que la Vía Láctea se encuentre infestada de seres verdes.

2-1 En esta misión debes llegar a la cabeza del dragón en el que caíste, ten cuidado con las minas que aparecen al subir y bajar el agua, además de los marcianos instantáneos que deja en el camino Marvin, al final deberás luchar contra las 2 cabezas que tiene este monstruo (cuidado con la que dispara rayos)



2-2 En este laberinto submarino las cosas se complican un poco por la movilidad que cambia al estar en el agua, sobre todo debes tener cuidado con los saltos y también al disparar; al final debes destruir un engrane que hace que dos paredes se cierren y así evitar que hagan sandwich de pato.

2-3 En este complejo nivel te encontrarás con nuevos enemigos y peligros que realmente te darán mucha lata, como las Amebas Gigantes o los tubos lanza vapor; debes tener cuidado ya que al final deberás tomar un elevador pero se irán cerrando unas compuertas que debes destruir o te restarán energía.

En esta escena Marvin no es muy difícil, sólo dispárale cuando esté encima de ti tratando de esquivar sus rayos, pero también trata de no darle a la esfera verde, ya que liberarás más marcianos de los que normalmente deben salir.

PLANETA: ZEUS 3

Marvin ha secuestrado al Dr. I.Q. un gran genio de la Unión, y lo ha puesto a operar una máquina de alto poder destructivo, así que Duck Dodgers debe detener este otro diabólico plan.

3-1 Como la escena se desarrolla en un asteroide congelado debes tener cuidado cuando camines en las partes azules pues son muy resbaladizas, esta escena es sencilla y sólo vas en descenso; ¡ah! y también ten cuidado con los super lásers que hay a lo largo del nivel.

3-2 Un poco más complicada que la primera escena aquí deberás tener mucho cuidado con los robots que muestra la primera foto, pues no sólo vuelan para esquivar tus disparos, también te atacan y ten mucho cuidado con los cañones, pues si te descuidas llegarás a perder rápidamente tu energía.

3-3 Aunque esta escena no es tan complicada como la anterior, aquí te das cuenta que Marvin cuando pone lásers, lo hace en serio, trata de andar con cuidado o en un 2 por 3 te quedarás sin energía; mucho cuidado con los enemigos que son una nueva clase de robots marcianos "M-1000".

Para destruir la nave a la que está conectado el Dr. I.Q., debes disparar a la pequeña ventana por donde él se asoma, pero cuídate de los pequeños tentáculos, ya que siempre te están atacando.

Y las últimas 2 misiones...

PLANETA: AMAZONIUS

Aquí nuestro héroe se ve en problemas al ser reducido al tamaño de una hormiga por un nuevo aparato de Marvin. Aquí debes tratar de encontrar a Marvin y destruir el aparato de reducción y así recobrar tu tamaño normal, no sin antes vértelas con hormigas soldado, gusanos, sapos y hasta mosquitos armados con lásers.

PLANETA: MARTE

Marvin ha creado su última máquina de destrucción y ha decidido usarla en contra de la tierra (inclusive hay boletos para ver el espectáculo) así que debes prepararte para introducirte en la mismísima base marciana y detener el plan de este loco marciano antes de que sea muy tarde.

Daffy Duck The Marvin Missions es un título que sigue la línea de su predecesor Death Valley Rally; aunque aquí mejoraron muchas cosas como el factor de diversión siguen igual en otras como la movilidad y la música que aunque es de caricatura llega a ser monótona, fuera de eso es un buen título.

¡Viaja Con Mario En Una Ilustrativa Aventura Por El Tiempo!

¡¡¡LA PADRISIMA MAQUINA DEL TIEMPO DE MARIO!!!

Unete a Mario en su carrera a través del tiempo en las aventuras más salvajes. Tópate con un gigante T-Rex del periodo Jurásico. Velea con Cleopatra en Egipto.

Hasta puedes visitar a Thomas Edison en su taller. Vas a ser testigo de los más grandes momentos históricos de todos los tiempos en un viaje de altura lleno de diversión.

Así que no importa si quieres conocer a Memo Shakespeare o al presidente Lincoln, la máquina del tiempo de Mario es una padrísima aventura, divertida y excitante.

Prepárate para un viaje por el tiempo con tu plomero favorito.

Conocerás al Sr. Isaac Newton y a otros cuates famosos por tu camino.

Mientras te diviertes tú puedes aprender acerca de la historia del mundo.

¿Qué misterios encontrarás dentro de este periodo Jurásico?

™ y © 1993 Nintendo. Copyright © 1993 The Software Toolworks, Inc. Todos los derechos reservados. MARIO'S TIME MACHINE es una marca registrada de Nintendo of America, Inc. NES y Super NES son marcas registradas de Nintendo of America, Inc.

LOS RECORDS

ALADDIN
RAUL, YVONNE Y
GEORGINA TOVAR
BAD DUDES
EAC
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS
RICARDO FRIAS PATLAN
BLADES OF STEEL
OSCAR GURRIA AGUEDA
CASTLEVANIA
ANTONIO DAVID CASTILLO
CASTLEVANIA II
ANTONIO DAVID CASTILLO
CASTLEVANIA III
ANTONIO DAVID CASTILLO
DUCK TALES
OSCAR GURRIA AGUEDA
JETSONS
RAUL, YVONNE Y
GEORGINA TOVAR
JURASSIC PARK
RAUL, YVONNE Y
GEORGINA TOVAR
MAGICAL QUEST
PAOLO PADILLA MEDINA
MEGA MAN 3
EAC
MORTAL KOMBAT
RICARDO FRIAS PATLAN
RESCUE RANGERS
JORGE A. GONZALEZ
STAR FOX
OSVALDO VARGAS CALDERON
RAM
STREET FIGHTER II TURBO
EDGAR RODRIGUEZ PEREZ
SUPER MARIO BROS. 2
CAROLINA M. MARTINEZ L.
ERICK A. GARCIA
SUPER MARIO WORLD
GERARDO J. FELIX
M. BISON
THE LITTLE MERMAID
JORGE A. GONZALEZ
T.M.N.T. II
EAC
WOLVERINE
CAROLINA M. MARTINEZ L.
ERICK A. GARCIA

ALGUNOS DE LOS LECTORES QUE A CONTINUACION APARECEN, TAMBIEN NOS APOYARON Y/O ENVIARON PREGUNTAS EN EL MES ANTERIOR A ESTE NUMERO.

RESPONDIMOS A:
MARKO, BRICIA Y
CHRISTIAN CORONA
LUIS EDUARDO GARCIA
ELIHU ARANDAY CORTES
G. KEN ESPINOSA SAGIMURA
EDUARDO DIAZ ONTIVEROS
VICTOR H. VIRGILIO MENDEZ
JOSE MANUEL GONZALEZ
DAVID GONZALEZ ARANDA
CORDRIGO LOPEZ AVILA
JAVIER MARTINEZ
ARTHUR CUM
MARIO A. LOPEZ CORTES
ROBERTO MILLAN MONTAÑEZ
PEDRO ARTURO ESPINOZA L.
NEVID ISRAEL JIMENEZ
CARLOS CARRASCO SANCHEZ
JONATHAN ROJAS MENDOZA
RODRIGO VILLASEÑOR
PEDRO MARIO NARVAEZ S.
EDGAR BERMUDEZ H. (CHUN LI F.F.)
AMILCAR XAVIER LOPEZ
E.G.O.
EMMANUEL GARDUÑO
ARAUJO FONSECA DE LOS REYES
ANDREI GARZA
SCORPION (JRAA)
DANIEL ALBERTO TREVIÑO
LUIS A. ZUNO MANDEUR
DIEGO MORA JURADO
GIBRAN JALIL SALINAS
MAD
HORACIO GONZALEZ LOPEZ
¿ABY?
J. MANUEL RIPOLL
EDUARDO OTERO N.
FAUSTO CADENA GIL
ARMANDO GARDUÑO
FABIAN RAFAEL CASTELLANOS
ROMMEL QUIJANO
GAMES MASTER
FELIPE RUVALCABA DEL REAL

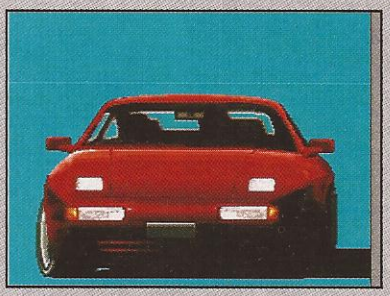
COLABORARON
JESUS PATRICIO ARVIZU
V.G.R.O.
ALEJANDRO COLORADO
HUMBERTO MAGALLANES
JUAN P. CONTRERAS RIVERA

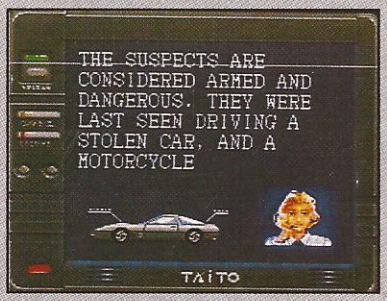
AGRADECEMOS A:
LGXXX
ROMAN GUADARRAMA G.
JOSE ADELAIDO MEDINA
JULIO CESAR ALVAREZ LOPEZ
ISAAC SALAS I
SAMUEL GUTTMAN
KARLA PAOLA TINOCO
ROCIO FABIOLA TINOCO
JESUS A. AMARILLAS
KARLA M. LOERA REYES
N.C.A.
J. CARLOS VAZQUEZ
DIANA ATZIRI VEGA DELGADO
OMAR VEGA DELGADO
RAFAEL TADEO LOAEZA
JOSE LUIS ESTEVEZ M.
NAVID E. ORTEGA Y FELLI
ALFONSO MACIAS H.
ARTURO CISNEROS
CESAR PEREZ GALICIA
G. AXAYACATL GARCIA
ALEJANDRO PALACIOS CASADOS
ANGEL A. VERDUZCO
OLAFO (V.M.)
IGNACIO Y MARCO RODRIGUEZ A.
ENRIQUE MEJIA MARTINEZ
R.G.M.
M.O.P.
JUAN ENRIQUE CHAVEZ
ARMANDO HERNANDEZ
SAUL NAVARRO PALMA
JONATHAN LOPEZ SAMPERIO
MIGUEL M. RAMOS H.
RICARDO FRIAS PATLAN
JOSE M. LAGUARDIA L.
EDUARDO MEDRANO C.
AGUILA
GERARDO RAMIREZ CAMPOS
GHOST
DAVID A. MARROQUIN
JOSE CARMONA O.
MIGUEL OCTAVIO CABALLERO
RAFAEL TOLEDO LOAEZA
CARLOS A. PLAZOLA
ANGEL ANDRES AGUILAR
ROBERTO VENTURA C.
JULIO CESAR GAVIÑO
JOSE GERMAN LEON L.
OSO
TIBURON
ALEJANDRO ROJO
JOSE ALEJANDRO RAMOS R.
ADRIAN HAGELSIEB C.
J. MARIANO VELAZQUEZ C.
LUIS ANTONIO PEÑA
EDGARDO MACIAS
EMMANUEL OBREGON
HEBER TORRES
ALAN TORRES
ROGELIO SAID GARCIA
EDGAR G. HERNANDEZ F.
CARLOS DE ANDA
ROBERTO MISAEL SORIANO
NESTOR JARDIEL (ALF)
RAFAEL CHACON AGUILAR
OCESSE TELLEBES
ROBERTO NUÑEZ
HUGO ALONSO CARDENAS
O MO CU
SANDINO FLORES
JOSE V. RAMIREZ
ISRAEL AGUILAR L.
MANUEL F. GUZMAN
FERNANDO GOÑI
M*
SERGIO MARIO DIAZ
J. L. ERIC SOLIS
FRANCISCO JAVIER REYNOSO Z.
JONATHAN SANCHEZ L.
LUIS HUMBERTO M.
VICTOR M. BAEZ
J. CARLOS ROLDAN
O.V.P.U.
ANDRES PEREZ CASTRO
ERICK S. GARCIA BARBA
ANIBAL A. MAZA M.
JUAN C. GARCIA QUINTERO
O.A.M.
TRIKE
RODRIGO DIAZ C.
VERNON HERRERA
GOBLIN
DANIEL QUIÑONES
EXPLORADOR MATUTINO
EXPLORADOR NOCTURNO
RAFAEL ANGEL ALEJO S.
VICTOR M. CASTRO O.
JESUS RIOS LOPEZ
FERLIN
PIRO 1
ENGEL GALAVIZ
JOSUE IVAN FELIX R.
ABRAHAM ELIAS MIRANDA
ERNESTO A. GUARDADO
FERNANDO MARTINEZ A.
ELIUD ALBERTO FLORES G.
GAME HUNTER
VICTOR HUGO RIOS
GUILLERMO CASTRO
ENRIQUE DE JESUS H.
DORIAN GARCIA GUERRERO
JOSE LUIS DAVILA LARA
ENIGMA
GERMAN BONILLA
EDUARDO CABALLERO RUIZ
J. GERALDO CASTRO
OMAR MARTINEZ AVILA
JOE
ASH & SNAKE BITE
DIANA MARTINEZ BALLESTEROS
FRANCISCO SILVA
DAMIAN ALARCON
FITO Y RICARDO VALDEZ
DARIO FIGAROLA BLANCO
JESUS A. RIOS
G. RAUL VICTOR ICE
DANIEL A. GARCAOZ!!!
TURBO-B
HELIX
SALVADOR SASTRE I
JESUS HERNANDEZ RUIZ
DANIEL A. ESPARZA H.
CARLOS A. PEÑA PUENTE
ANGEL WELESTER MATA
JIMENA RAMIREZ
JOSE GUILLERMO DE LA PEÑA
SERGIO ULISES ESPINOSA
DANIEL BUSTAMANTE
HUGO ALCOCER
VICTOR E. BERMUDEZ
WHALTER K. FERNANDEZ
MARIO GALVAN
JAFA
ALEJANDRO MONTALVO
MIGUEL A. REYES ESTRADA
LUIS ALFONSO LAGUNA

INFORMACION SUPERNESESARIA

SUPER CHASE H.Q.

Bobby Anderson es un sujeto que recientemente ha comenzado a ser vigilado por la policía, pues parece que su trabajo de marinero no es otra cosa más que una coartada para ocultar su verdadera profesión: "Traficante de armas", la policía cree que investigándolo podrán llegar con los cabecillas de la organización, sin embargo a todos les espera una gran sorpresa...





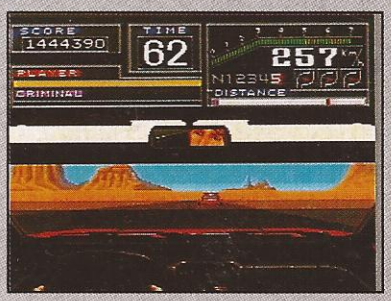
Super Chase H.Q. es la versión de SNES de la serie de los Chase H.Q. que ha hecho famosa Taito tanto en Game Boy, Arcadias y ahora en SNES; el modo de juego es el mismo que en anteriores versiones donde con tu vehículo debes alcanzar al criminal y chocarlo hasta que lo detengas.

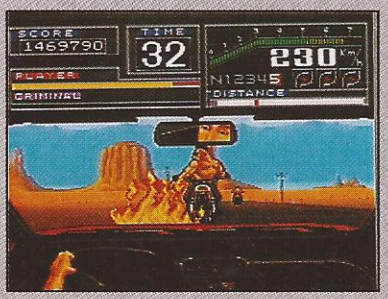
Este juego tiene 5 misiones, al principio de cada una Nancy te indicará cuál es el automóvil que tienes que perseguir y algunos otros datos, así que debes estar pendiente de lo que ella te diga.

ROUND 1: Domingo 13:32

Bobby Anderson, el traficante fue eliminado por sus jefes en una playa, el asesino toma un coche y trata de escapar en él, así que debes detenerlo y tratar de averiguar quién está detrás de esto, como toda primera escena, en ésta no hallarás peligros en tu camino tras el delincuente, tu única misión es esquivar los coches del camino (checa en tu marcador, los puntos que aparecen en amarillo son bonus que te dan por cada coche que pases sin chocar), trata de no usar tus turbos en el camino para que al último le destroces su coche más rápido.

ROUND 2: Miércoles 10:02





En el coche del asesino es encontrado un mapa que señala la próxima operación de la banda, ahí es visto el secretario de un hombre importante, pero al descubrir a la policía tratan

de escapar en un Jeep. Aquí debes tener cuidado con unos motociclistas que encontrarás a mitad del camino, porque te arrojan bombas que dañarán tu vehículo, al enemigo lo enfrentarás dentro de un túnel, así que ten cuidado de no chocar contra las paredes para que no disminuya tu velocidad.

ROUND 3: Viernes 17:26

Al interrogar al secretario se descubrió que el Cónsul estaba muy metido en el asunto de las armas; su arresto ha hecho que la banda comience a causar daños en la ciudad logrando fugarse unos criminales de la cárcel; como la carretera en la que vas es de dos sentidos debes tener mucho cuidado con los coches que vienen en sentido contrario, los motociclistas que encontrarás en este nivel están armados, así que ten cuidado porque además de causarle daño a tu auto, quedarán marcas de balas en tu cristal nuevo; tu enemigo también está armado, así que ten cuidado.

ROUND 4: Domingo 14:08

En represalia de la captura del Cónsul, la organización ha comenzado a realizar actos terroristas, ahora es tu misión capturar a los responsables de los actos, aquí debes tener cuidado pues tu enemigo te atacará con misiles si te alejas mucho de él.

Y tu última misión... bueno, mejor no te decimos todo para que lo descubras por ti mismo, pero te podemos anticipar que no sólo te tendrás que cuidar por tierra, sino también por aire.

Super Chase H.Q. sin lugar a dudas es un juego recomendable para los que gustan de títulos de carreras (aumentándole un poquito de acción) pero debido a que es un poco corto y la dificultad no es mucha nosotros lo acabamos al primer juego) no lo recomendamos para "expertos", otro detalle que no nos gustó es que en las escenas que no hay rayas en el piso es difícil ubicarte.

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO

Y/O

TU OPINION DE CLUB NINTENDO

En estas 2 páginas siguientes encontrarás el cuestionario para darnos tu opinión acerca de Club Nintendo y que podamos conocer por medio de los lectores nuestras fallas y aciertos para poder mejorar el contenido de la revista. Sólo serán válidas estas hojas desprendidas de la revista. No se admiten copias. El resultado de esta encuesta se dará a conocer dentro de la revista Club Nintendo en fecha próxima.

Por favor contesta la verdad. No importan tus respuestas de todos modos participas en el :

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO

donde podrás ganar muchos premios indicados al final de estas hojas.

No importan tus respuetas, de todas formas participas en el Sorteo de Aniversario, si contestas con veracidad, nos ayudarás a hacer una revista mejor.

1. ¿Qué sistema tienes? Marca con una cruz el rombo que corresponda

◇ NES ◇ SNES ◇ GAME BOY

2. ¿Cuántos videojuegos tienes?
Escribe el número dentro del rombo.

◇ NES ◇ SNES ◇ GAME BOY

3. ¿Dónde compras tus cartuchos?

_____

_____

_____

4. ¿Cuántos números tienes de Club Nintendo?
Marca con una cruz el rombo que corresponda

◇ 1.- TODOS (25 NUMEROS)
◇ 2.- MAS DE 20 NUMEROS
◇ 3.- MENOS DE 15 NUMEROS
◇ 4.-MAS DE 10 NUMEROS
◇ 5.-MAS DE 5 NUMEROS

5. ¿Cuál fue tu portada favorita de 1993?
Marca solo un rombo

◇ 1.- **ENERO** BATMAN
◇ 2.- **FEBRERO** TINY TOON
◇ 3.- **MARZO** SUPER FX
◇ 4.- **ABRIL** STAR FOX
◇ 5.- **MAYO** BUBSY
◇ 6.- **JUNIO** BATTLETOADS
◇ 7.-**JULIO** SF II TURBO
◇ 8.-**AGOSTO** SUPER MARIO ALL STARS
◇ 9.-**SEPTIEMBRE** MORTAL KOMBAT
◇ 10.-**OCTUBRE** JURASSIC PARK
◇ 11.-**NOVIEMBRE** TOURNAMENT FIGHTERS
◇ 12.-**DICIEMBRE** CHAVEZ

6. ¿Cómo te gustarían los posters de la revista?

◇ 1.- QUE NO HAYA
◇ 2.- DE 2 PAGINAS
◇ 3.- DE 4 PAGINAS
◇ 4.- DE 8 PAGINAS.

7. ¿Qué recomiendas para las páginas detrás del póster?

◇ 1.- ARTE EN SOBRES
◇ 2.- INFORMACION EDITORIAL
◇ 3.- OTRO POSTER
◇ 4.- NADA

8. ¿Cuál es tu sección favorita?

◇ 1.- EDITORIAL
◇ 2.- CURSO NINTENSIVO
◇ 3.- TIPS DE
◇ 4.- SUPERNESESARIA
◇ 5.- NESESARIA
◇ 6.- MARIADOS
◇ 7.- S.O.S.
◇ 8.- RECORDS
◇ 9.- RETOS
◇ 10.- RESET
◇ 11.- CONTROL DE LOS PROFESIONALES
◇ 12.- CONTROL DE LOS LECTORES
◇ 13.- CONTROL DE LAS CELEBRIDADES
◇ 14.- ¿QUE HAY DENTRO DE?
◇ 15.- LOS GRANDES
◇ 16.- ESTE MES LLEGALE A
◇ 17.- START
◇ 18.- ¡EXTRA!
◇ 19.- EL TEMA DEL MES
◇ 20.- DR. MARIO

9. ¿Cuál sección te gustaría que ampliáramos?

◇ 1.- EDITORIAL
◇ 2.- CURSO NINTENSIVO
◇ 3.- TIPS DE
◇ 4.- SUPERNESESARIA
◇ 5.- NESESARIA
◇ 6.- MARIADOS
◇ 7.- S.O.S.
◇ 8.- RECORDS
◇ 9.- RETOS
◇ 10.- RESET
◇ 11.- CONTROL DE LOS PROFESIONALES
◇ 12.- CONTROL DE LOS LECTORES
◇ 13.- CONTROL DE LAS CELEBRIDADES
◇ 14.- ¿QUE HAY DENTRO DE?
◇ 15.- LOS GRANDES
◇ 16.- ESTE MES LLEGALE A
◇ 17.- START
◇ 18.- ¡EXTRA!
◇ 19.- EL TEMA DEL MES
◇ 20.- DR. MARIO

10. ¿Qué opinas de la sección RESET?

◇ 1.- DEFINITIVAMENTE LA QUITARIA
◇ 2.- DEFINITIVAMENTE LA CONSERVARIA
◇ 3.- ME DA IGUAL

BASES

1.- Todos los cuestionarios enviados, independientemente de sus respuestas, participarán en el 2º CONCURSO DE ANIVERSARIO. Es requisito indispensable que se responda directamente sobre estas páginas. No se aceptarán copias.

2.- Es importante que todos los cuestionarios sean desprendidos de la revista y sean enviados a:

2º CONCURSO DE ANIVERSARIO CLUB NINTENDO
Liverpool # 44 Col Juárez
México, D.F. 06600

3.- El día martes 1º de Febrero de 1994 se celebrará un concurso con todos los cuestionarios que hayan llegado antes del día viernes 28 de Enero de 1993.

4.- Independientemente al concurso se registrarán todas las respuestas de este cuestionario para saber cómo mejorar la revista.

PREMIOS

1.- Se otorgarán 70 premios:

10 Primeros Lugares: Super Nintendo

10 Segundos Lugares: Cartuchos Super Nintendo

50 Terceros Lugares: Broches Club Nintendo

2.- Los premios serán enviados al domicilio indicado en el sobre y en el cuestionario.

3.- Los ganadores serán dados a conocer en el número 3 del año 3 de la revista Club Nintendo correspondiente al mes de Marzo de 1994.

IMPORTANTE

4.- Sólo envía el cuestionario resuelto. No envíes tips, ni secretos, ni sugerencias, para ello tendrás la dirección de siempre.

ANOTA AQUI CLARAMENTE TUS DATOS

NOMBRE _____

DOMICILIO _____
CALLE Y NUMERO COLONIA

_____ ESTADO _____
DELEGACION O MUNICIPIO

C.P. _____ TELEFONO _____ FECHA DE NACIMIENTO _____
DIA MES AÑO

EXTRA

Año 1 No. 1 Enero 1994, Siglo XX México, D.F.

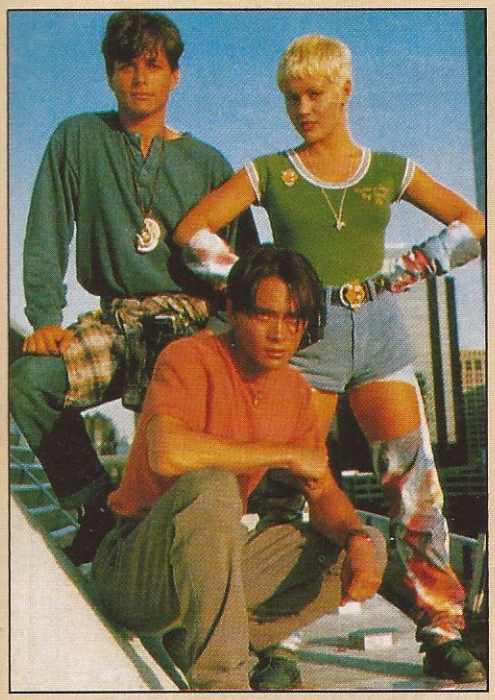
DOUBLE DRAGON
LA PELICULA

Todos sabemos que las películas son una gran fuente de temas para videojuegos y que ya hay compañías que obtienen licencias exclusivas como Ocean y Sony para crear juegos de filmes exitosos, pero esta relación también se está dando de ambos lados, ya que las compañías productoras últimamente han realizado películas de videojuegos famosos como ha sido el caso de Super Mario Bros., Street Fighter II (en proceso) y ahora Double Dragon.

La realización de esta película corrió a cargo de una compañía llamada Imperial Entertainment "Estábamos en búsqueda de ideas nuevas y frescas" señala Sunil Shah, presidente de Imperial Entertainment "Cuando alguien nos presentó el proyecto Double Dragon inmediatamente compramos los derechos"; desde 1991 Imperial Entertainment había asegurado los derechos para hacer esta película pero no fue hasta el año pasado que los escritores Michael Davis, Peter Gould

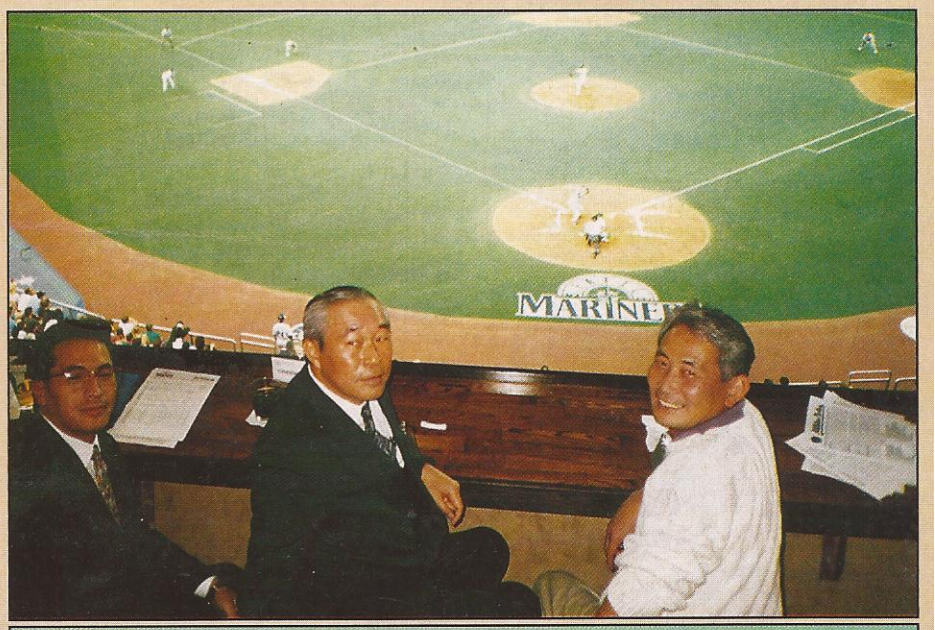
y Mark Brazil presentaron un gran proyecto que se caracteriza por su concepto original para la audiencia, donde ellos ponen énfasis entre la relación de los hermanos Lee teniendo una trama llena de acción, conflictos y amor.

continúa en la siguiente página ☞

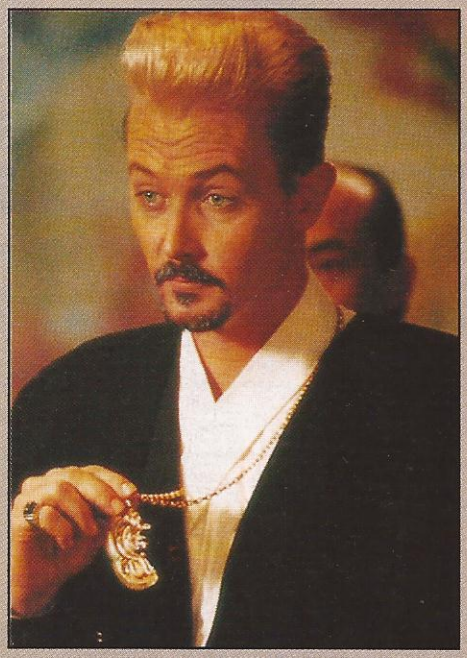


Triple Dragons: Jimmy (Mark Decascos) y Billy (Scott Lee) con Marion (Alyssa Milano).

DEPORTES



Como tú debes saber, el equipo de Beisbol de los Marineros de Seattle es propiedad de Nintendo of America (NOA). Aquí en la foto vemos al licenciado Arturo Fuentes y al Sr. Teruhide Kikuchi de Itochu México con su anfitrión el Sr. Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo of America Inc. Una foto de las grandes ligas.



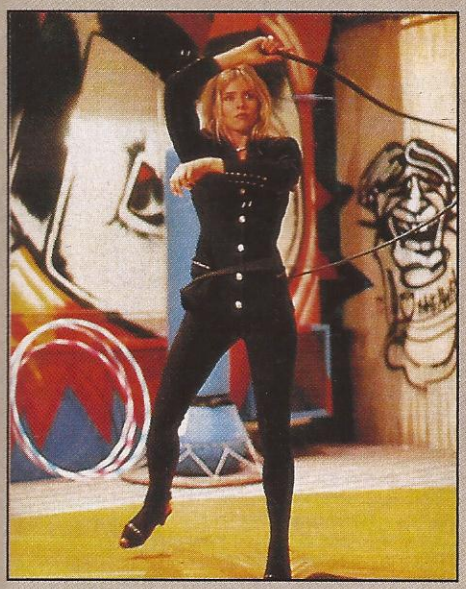
Robert Patrick es el villano Koga Shuko.

☞ viene de la página anterior

Double Dragon toma forma en la mega ciudad construída sobre los restos de las viejas ciudades de Los Angeles y San Diego, después de que estas fueran destruídas por un gran terremoto; la ciudad está dominada por bandas "punks" y por si esto fuera poco uno de estos líderes: Koga Shuko planea tomar dominio completo de la ciudad con el medallón Double Dragon, pero él sólo tiene una mitad del medallón con poderes mágicos para dominar la mente de Sartori, pero los hermanos Lee deciden impedirlo a toda costa tomando el medallón de Sartori y huyendo a la ciudad donde empiezan sus aventuras. Ellos conocen a una mujer policía de la ciudad llamada Marion que se une a ellos en su misión para recuperar la otra mitad del preciado medallón. Según la gente de Imperial Entertainment esta película es la de mayor presupuesto que ellos han filmado en su historia, puesto que además de los gastos comunes de una película ellos han invertido gran parte del presupuesto en efectos especiales y decoración de sets; ellos dicen que hay sets tan complejos como el de la oficina de Koga Shuko que tardó 12 semanas en montarse y se necesitaría ver la película 2 ó 3 veces para poder realmente ver todo lo que hay en él.

otra vez continúa en la siguiente página ☞

Billy y Jimmy acompañados de un viejo conocido: Abobo.



Linda verdad; claro no podía faltar esta bella pero peligrosa dama.

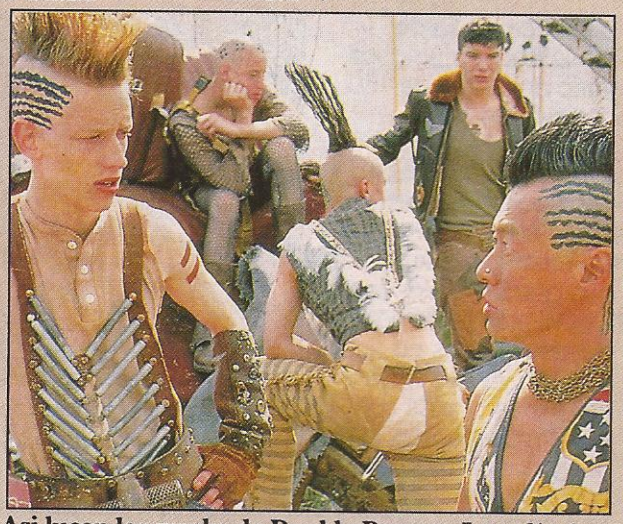
EVENTOS

El próximo 14 de enero a las 20:00 hrs. de este recién estrenado 1994 se transmitirá por la estación 12.90 A.M. del D.F. un programa, dentro de la serie "Comics 12.90" en el cual se hablará de los héroes de los videojuegos. Conducirán Salvador Quiauhtlazollin (no es trabalenguas) y Martín Arceo.

También estarán los Documentos Clasificados de J.G. Holguín y el invitado será el diseñador, comic-coleccionista y amigo de Club Nintendo Rafael Delgado. Habrá que oír este programa que por cierto nos comentaron que es el único de comics en el mundo.

☞ otra vez viene de la página anterior

Esta película está planeada para que llegue a las salas cinematográficas en la primera mitad del año del 94. En los papeles estelares de la película están: Mark Decascos y Scott Lee representando a los hermanos Jimmy y Billy Lee; en el papel de Marion esta Alyssa Milano; como Sartori está Julia Nickson y Koga Shuko está representado por Robert Patrick. ◆



Asi lucen los punks de Double Dragon -La película-

STREET FIGHTER II
(La otra película)

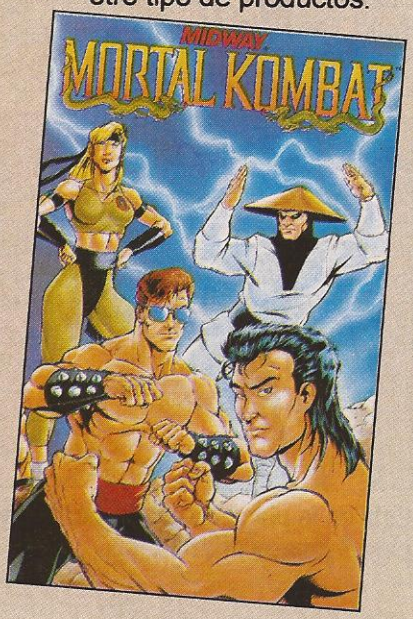
Debido al silencio de Capcom en lo que a la película de Street Fighter II respecta, hablamos con nuestro contacto en Capcom quien nos comentó lo siguiente: hasta noviembre del 93 todavía no se sabía quienes eran los actores que van a representar a los personajes de SFII ya que aún se estaba haciendo el "Casting" (audiciones) pero sin embargo a esa fecha prácticamente ya se tenía escrito el guión del cual no nos pudieron anticipar nada; como ya te habíamos dicho te mantendremos informado de esta película que ha despertado gran interés entre los videojugadores.

ACCLAIM y MORTAL KOMBAT

Desde el pasado "Mortal Monday" (lunes 13 de septiembre) la gente de Acclaim ha estado muy satisfecha con la salida del Mortal Kombat, tanto que ya hay muchos planes en el camino para este juego.

"Estamos muy orgullosos de los logros y el fenómeno alcanzado con Mortal Kombat manteniéndose como el título #1 en ventas durante 6 semanas; el éxito del producto ha interesado a varias compañías a crear una gran variedad de productos alrededor de Mortal Kombat; entre los planes están la película, series de televisión, CD´s con la música original del juego y figuras de acción" dice Robert Holmes, presidente de Acclaim. "Nosotros esperamos mantener nuestro nivel de ventas para la temporada navideña y estamos igual de emocionados por nuestra próxima introducción del juego NBA JAM que ha reemplazado a Mortal Kombat como el juego Coin-op (Arcadia) #1 en los Estados Unidos."

La popularidad de Mortal Kombat ha ido más alla de la industria del videojuego y para muestra basta un botón: Una película y una serie de televisión están siendo planeadas por Larry Kasanoff, antiguo presidente de Lightstorm Entertainment, mientras tanto Virgin Records introducirá un CD con la música de Mortal Kombat este mes de enero; además de las ya mencionadas figuras de acción y otro tipo de productos.



Nintendo regresa a las Arcadias en México

La piratería desestabiliza los mercados a los que entra, llámese música, videos, videojuegos o arcadias. En sus visitas a nuestro país los fabricantes y productores de videojuegos de todo el mundo se sorprendieron de la cantidad de arcadias que hay en México, pero se sorprendieron aún más del altísimo porcentaje de piratería que en ellas había y decidieron hacer denuncias formales ante las autoridades para tratar de frenar una bola de nieve que se estaba volviendo incontrolable.

Por esa razón una Federación de Operadores de Videojuegos de México, representada por el Lic. Carlos Martínez junto con el Lic. Arturo Fuentes y Teruhide Kikuchi de Itochu México viajaron a Seattle, Washington a fin de entablar pláticas con Minoru Arakawa, Presidente de Nintendo of America.

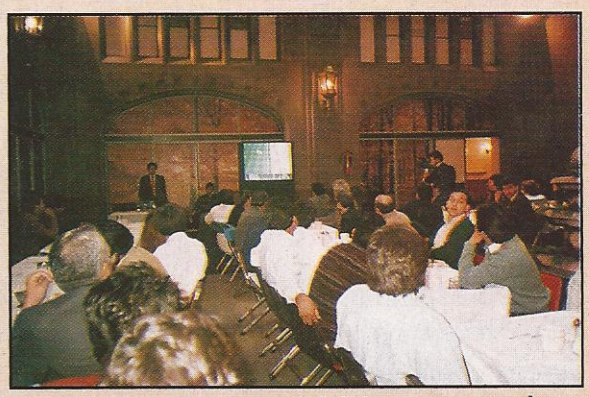
El resultado de estas negociaciones ha sido el lanzamiento en México de un sistema de videojuegos exclusivo para máquinas de video respaldado por la calidad de Nintendo. Este diseño consiste en una placa autorizada para el uso comercial que acepta hasta 3 placas de videojuegos simultáneamente para que se pueda elegir, en una sola máquina, 3 diferentes títulos.

Gracias a esta negociación actualmente ya hay cientos de estas máquinas con juegos como Chávez, Clay Fighters, Super Off Road The Baja, Nigel Mansell y Road to Glory de fútbol soccer.

Este importante anuncio fue dado a conocer el 18 de noviembre en un desayuno ante más de 150 operadores de videojuegos y causó un tremendo y favorable impacto entre los presentes.

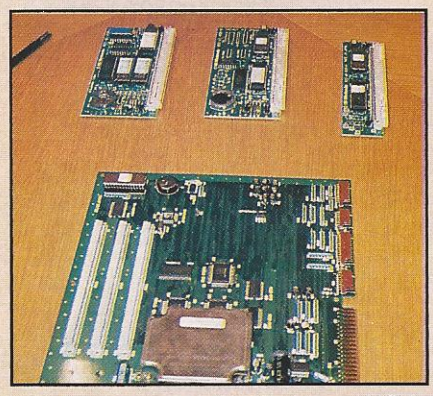
Es necesario mencionar que gracias a este logro muchísimos operadores de videojuegos no tendrán ya que recurrir a máquinas piratas con sus consecuentes riesgos, además de que contarán con una opción fácilmente renovable gracias a la gran variedad de títulos que mensualmente pueden actualizar.

Según sabemos la cosa no para ahí. Se sigue trabajando en nuevas ideas... ya informaremos más adelante.



Aspecto general del desayuno en el que se presentó el proyecto de Arcadias a 150 operadores.

Lic. Arturo Fuentes y Teruhide Kikuchi de Itochu México; Lic. Carlos Martínez de FENAPPOVI, Srita Kris Holley Gerente Internacional, Minoru Arakawa Presidente e Iroshi Kamada Director de Ingeniería de Nintendo of America.



Esta es la placa diseñada por NOA para 3 juegos diferentes.

TROFEO A CLUB NINTENDO

Nos enorgullece haber recibido el trofeo como "La Mejor Revista de Videojuegos". Esto no sería tan importante si no fuera porque quien otorgó el premio es precisamente uno de nuestros lectores, Iván Suárez. Para el diseño del trofeo fue utilizado el dibujo de otro lector de San Luis Potosí, que ni por enterado se dio, pero que no creemos que tenga inconveniente. El es Jaime Hernández Sustaita. Gracias a ellos y a todos los que nos han escrito felicitándonos (¡y también a los que nos regañan!).

EL TEMA DEL MES

LA PIRATERIA

Como ves en este inicio de año nos dio por estrenar secciones. Esta es algo así como la continuación del Dr. Mario y en ella queremos que se expresen las opiniones de nuestros lectores sobre temas específicos.
En esta ocasión y debido a que hemos recibido mucha correspondencia sobre el tema de la piratería, arrancamos con estas opiniones:

DR. MARIO ATENDIENDO PIRATERIA

En cuanto a la piratería tienen 100% razón en cuanto a lo que dijeron pero todos tenemos que ganarnos la vida de cualquier manera (pero sin perjudicar a nadie). Estas personas que venden tal vez estén bajo ciertas circunstancias en este tipo de trabajo, pero no los directivos que lo hacen descaradamente.

Agente N.P.L.

Desafortunadamente los que se enriquecen, como lo mencionas, son los dueños de esas compañías piratas. Afortunadamente por todo el mundo los gobiernos están tomando acciones enérgicas contra esta gente.

◆

Quiero recomendarle a los lectores que no compren sus cartuchos en la fayuca porque están vendiendo unos cartuchos que son iguales al Mortal Kombat y yo compré una porquería de cartucho hechizo y tuve que pagarlo 2 veces. Pero la publican, no sean gachos.

Luis Burgos

ZAPOPAN, JAL.

Pues ese es uno de los riesgos. Si son piratas no sabes lo que te encontrarás. Varios lectores nos escriben pidiendo que publiquemos sus cartas. Desafortunadamente no podemos publicar todas y algunos lectores pensarán que somos gachos por cuestión de espacio.

◆

Respecto a lo de la piratería quiero decirles que como el Street Fighter II fue el más vendido y todos lo tienen, por eso el Turbo nadie lo quiere comprar, por ser caro y por comprar casi el mismo juego; por eso buscarán uno más barato que encuentran con los piratas.

"HEC"

EDO. DE MEX.

Déjanos decirte que no estamos totalmente de acuerdo. Creemos que el juego tiene las mejoras suficientes como para hacerlo interesante. Si ya dominas el Street Fighter II, seguramente el Street Fighter II Turbo te presentará un nuevo reto, pero lo más importante es que las copias y alteraciones piratas no cuidan el balance entre los peleadores como lo hace Capcom en sus versiones originales.

◆

Una vez en maquinitas vi el "Street Fighter III" y me sorprendí. Me fijé bien y era una verdadera porquería. Cada vez que les daba un ataque fuerte los personajes cambiaban de color. Luego abrieron abajo la maquinita y ahí estaba el Super NES con el cartucho pirata.

Rodrigo Z

DURANGO, DGO.

Aquí hay doble problema porque se violan por un lado los derechos de patente al usar el Super Nintendo para uso comercial y lucrar con él; por otro lado se violan los derechos de autor al alterar, copiar, modificar y lucrar con un título registrado como Street Fighter II. Lee el siguiente comentario.

◆

¿Por qué Nintendo no saca Arcadias? ¿Por qué se tardan mucho tiempo en transladar juegos de Arcadia al SNES? pues dejan pasar mucho tiempo y luego pasan de moda.

Ariel Izucar Ochoa

PUEBLA, PUE.

Una de las Federaciones de juegos de video, ha platicado con Itochu y con Nintendo of America para instalar legalmente juegos de SNES como arcadias y combatir a las copias piratas que se estaban convirtiendo en una lacra tremenda. estas máquinas ya están siendo instaladas y cada vez más licenciatarios están dispuestos a participar. Esto no significa que desaparezcan las Arcadias, es sólo una alternativa adicional a buen precio y la entrada al Project Reality (ya que también entrará primero por Arcadias y cuando puedan hacerlo costeable, o sea más económico, será también casero). En estos casos Arcadias y casas lo tendrían prácticamente al mismo tiempo.

◆

Yo compré un cartucho pirata del Street Fighter II Turbo y amoló mi SNES porque ahora cada cartucho que pongo a veces se ve blanco y negro y a veces se pierde la pantalla ¿qué puedo hacer? Por favor denme ayuda porque ya no puedo jugar agusto mi SNES. Se despide su amiga.

Brenda Nava

EDO. DE MEX.

Nos duele mucho oír sobre víctimas de la piratería. Llámale a Luigi, él te da el presupuesto. Tú mándale o llévale tu SNES. A quienes viven en el interior de la República no se les cobra el envío de regreso, sólo corre por su cuenta hacerlo llegar al taller.

En nuestro número de marzo publicaremos, dentro de esta sección los resultados de esta pregunta:
¿Cómo ves que Mortal Kombat no tenga la sangre ni los fatalities originales del Arcadia?

◇ **BIEN** ◇ **MAL**

Esperamos tus cartas en: El Tema del Mes, Pestalozzi #838 Col. Del Valle, México, D.F. C.P. 03100

START

Estamos estrenando esta nueva sección en la que Peke despejará muchas dudas, básandonos en las preguntas de las cartas que nos mandan. Y también para los que están interesados en saber y aprender los pasos necesarios para **programar** un videojuego encuentren en esta sección los principios básicos para lograrlo. Apretamos START y comenzamos.

Las **computadoras** de hoy en día, las de escritorio y por supuesto nuestro **SNES**, **NES** y **GB** (sí, leíste bien: son computadoras) tienen 5 importantes secciones que son:

1.- ENTRADA (INPUT) Son los circuitos para poder meter los programas y los datos que se manejan. En algunas computadoras la sección de ENTRADA tiene un teclado alfanumérico, como de máquina de escribir, en otras tiene un JOYPAD como el SNES, NES y GB, y en algunos casos un MOUSE como en Mario Paint.

Todo lo que pasa por esta entrada se convierte en una cadena de datos binarios (éstos los explicaremos en nuestro próximo número).

2.- MEMORIA (MEMORY) Esta sección de la computadora guarda los programas y los datos que cambiarán durante el programa, en RAM, ROM y EPROM (ten a la mano el diccionario técnico del número anterior de Club Nintendo).

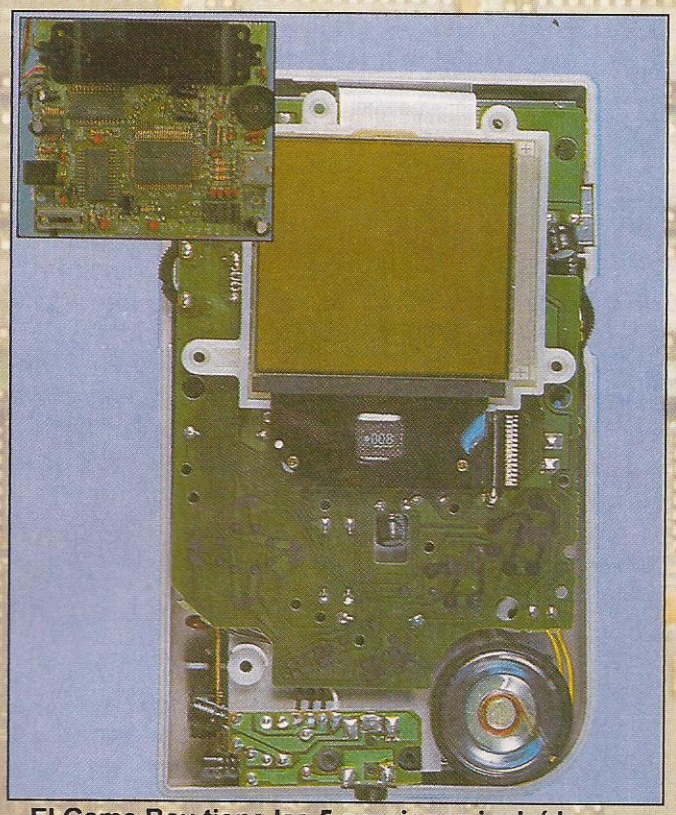
3. CONTROL (CONTROL) La sección de control dirige la operación de todas las demás secciones de la computadora. Este centro de operaciones se conoce como CPU, Unidad Central de Procesamiento. (Central Processing Unit). Imagínate que es como nuestro maestro en clase y quien nos dice qué hacer y cuándo hacerlo a cada uno de nosotros.

4. ARITMETICA Y LOGICA (ARITHMETIC AND LOGIC) Esta maneja los cálculos y toma decisiones lógicas. Por ejemplo, si juntas una cantidad de puntos en un videojuego (Cálculo) te pasa a otro nivel (Decisión lógica). A esta sección se le conoce como ALU (Arithmetic-Logic-Unit) que quiere decir Unidad de Aritmética Lógica.

5. SALIDA (OUTPUT) Por aquí salen al mundo exterior todos los datos procesados por las secciones anteriormente descritas. Y esta salida va a nuestro televisor. En las computadoras de escritorio se le llama monitor.

Apliquemos estos conocimientos con el SNES:

El SNES necesita memoria, aparte de la memoria del Game Pak, para guardar los datos de los niveles del juego en que estás, tu puntuación, tus tesoros encontrados, etc. Necesita Aritmética-Lógica para procesar y realizar todos los cálculos y mantener el control de todo lo que pase.



El Game Boy tiene las 5 secciones incluídas en un solo aparato.

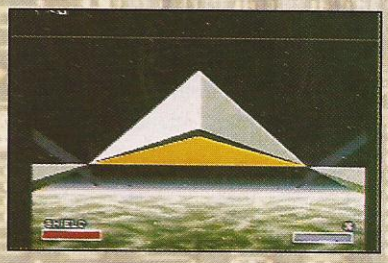
Puede haber confusión con el nombre CONTROL, ya que en el SNES el Control pad es el nombre comercial que se le da y se le llama Control, pues porque controlas a tus jugadores; pero en terminología de computación el Control Pad o Joy Pad es la sección de ENTRADA y el verdadero CONTROL está dentro de tu SNES. Este controla a los chips de video, de audio, etc. para que se puedan mandar los datos procesados (gráficas, sonidos, etc.) a la SALIDA o televisor.

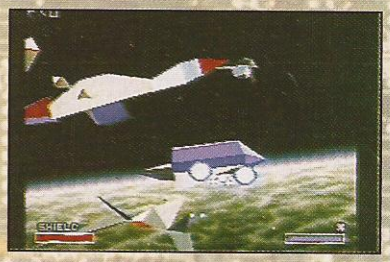
En algunos casos el Game Pak además de la MEMORIA puede incluir la sección de Aritmética y Lógica (ALU) como es el caso del Chip Super FX, ya que este chip le ayuda a calcular al Control del SNES.

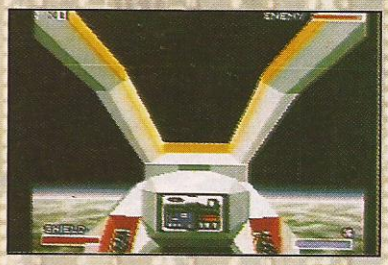
También en la ENTRADA (INPUT) dijimos que había un teclado alfanumérico como máquina de escribir, existe uno que colocas en vez del Joypad y le insertas Game Paks con programas de computación para hacer textos, cálculos, etc. pero esto es del FAMICOM y actualmente sólo está disponible en Japón. Para el NES salió un teclado llamado Miracle Piano.

Los programadores profesionales utilizan un sistema que se llama SNASM (Super Nintendo Assembler) que se inserta como Game Pak y permite conectarse a otra computadora para desarrollar los videojuegos (dibujos, música, efectos de sonido, etc.) "correr" el videojuego (correr en computación significa hacer que empiece el programa) y hacer los cambios necesarios para darle los toques finales. Aquí hay una cosa curiosa: al desarrollar un videojuego siempre existen errores en la programación hasta con los mejores programadores y a estos errores se les llama Bugs (insectos o bichos) que algunas veces hasta bloquean el programa y el SNES en este estado se bloquea también, por eso la necesidad de la otra computadora al estar desarrollando el videojuego. Esta nos permite revisar nuestro programa y quitarle estos Bugs y correrlo otra vez para afinar los detalles. Un Bug puede quedarse en un videojuego sin que se den cuenta los programadores.

Aquí hay algunos ejemplos de Bugs en distintos juegos:

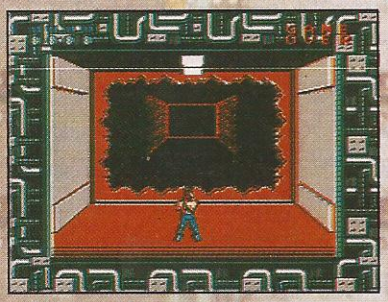
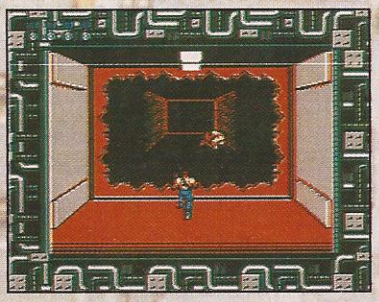
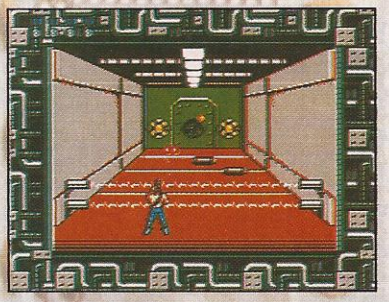






STAR FOX

Por la ruta 3 (la difícil) al llegar a Venom juega normalmente en la perspectiva dentro de la nave y justo antes de llegar con el jefe (y te cambien la perspectiva) presiona Select para cambiar de perspectiva, así cuando estés con el jefe y cambies a la perspectiva dentro de la nave (algo que normalmente no se puede) el juego se bloquea, ya que tú no puedes disparar y el jefe no te puede eliminar.

CONTRA

En la segunda o cuarta escena puedes hacer que el segundo jugador sea invisible; para lograrlo juega dobles y al llegar a cualquiera de las dos escenas elimina todas las vidas del segundo jugador, entonces después de eliminar un área avanzarás 4 pequeños bloques para pasar a la siguiente área, el objetivo es que justo en el momento que estás avanzando el último bloque para llegar a la otra área, el segundo jugador tome una de las vidas del primero presionando A y B juntos.
El segundo jugador se verá aparecer, pero al llegar a la siguiente área ya no lo podrás ver (la forma de comprobarlo en las fotos es que no aparece Game Over en la última foto como en la primera foto y se ve disparando.

★★★

INFORMACION CLASIFICADA

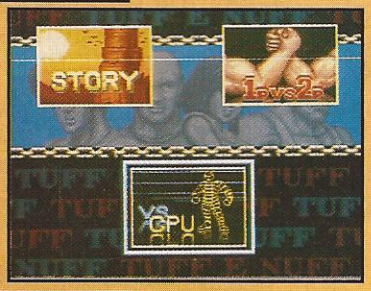
DE LOS ARCHIVOS SECRETOS DE NINTENDO POWER

■ Del Agente #459

Código para escoger a los jefes

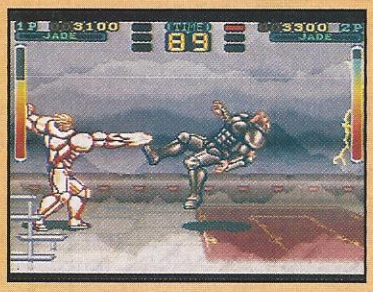
En este juego de pelea, tú solo tienes 4 personajes a escoger, pero con este código podrás escoger a cualquiera de los jefes en modo vs. computer: En la pantalla de selección de modo de juego haz la siguiente secuencia: Izquierda 3 veces, Derecha 3 veces e Izquierda 7 veces, si lo hiciste correctamente te quedarás en la opción de CPU, y al entrar verás que la pantalla de selección de peleador aparece distinta y ya podrás escoger a los jefes para jugar con ellos.

Normalmente sólo podías escoger a 4 personajes



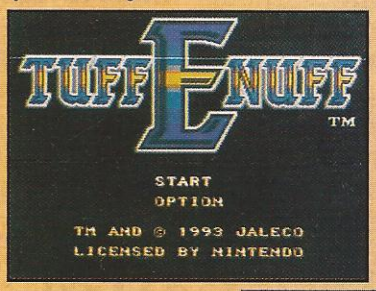
Realiza la secuencia indicada cuando estés en esta pantalla

Recuerda: Izq.3 veces, Der.3 veces, Izq.7 veces y entonces Start



Ahora podrás elegir a cualquiera de los 11 personajes vs. el CPU.

Pero si lo que tú quieres es jugar con los jefes en 1p vs. 2p, haz lo siguiente:Pon el código que ya te dimos y luego resetea el juego, vuelve a la pantalla de selección de modo e introduce la siguiente clave: Derecha 3 veces, Izquierda 3 veces y Derecha 7 veces; si lo hiciste bien quedarás sobre la opción de 1p vs. 2p, ahora presiona Start y listo, cualquiera de los 2 jugadores podrán escoger a todos los personajes.



Introduce el primer código que te damos y resetea el juego

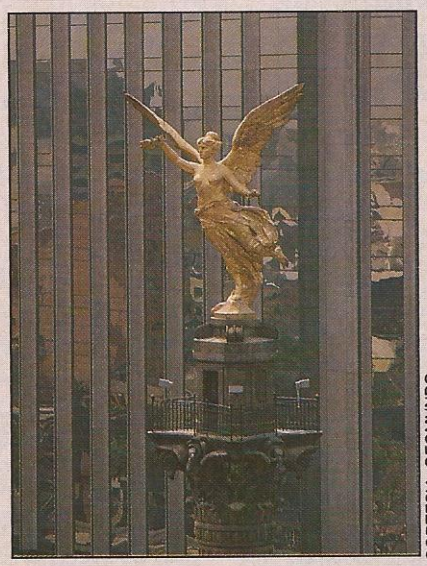
En la pantalla de selección de modo, haz: 3 veces Der, 3 veces Izq, 7 veces Der y Start

¡Listo!, ahora sí podrán realizar batallas que antes eran imposibles.

¿ Qué hay dentro de...?

El Angel de la Independencia

Sin duda el monumento más representativo de la Ciudad de México es el Angel de la Independencia en la avenida Paseo de la Reforma muy cerca del Castillo de Chapultepec. Este tema se nos ocurrió después de haber visto el título Mario is Missing, un cartucho en el que tienes que viajar por todo el mundo para encontrar a Mario y en tu camino irás aprendiendo cosas importantes de los edificios y monumentos de cada país que visites, ya que sus habitantes te irán comentando sobre ellos y si logras después contestar correctamente las preguntas que te hacen, podrás "tomarle una foto y guardarla" (gracias a la opción de password). Como ves es un título de los llamados "Edutainment" o sea algo así como Educación y Entretenimiento juntos y que requiere hablar inglés para poderlo aprovechar. Pero, bueno, algo que llamó mucho nuestra atención fue que cuando llegamos a México hablaban del Angel de la Independencia. ⇩



CORTESIA: GEOMUNDO

De inmediato acudimos con nuestro amigo Amador Prendes para que con su vasto archivo y conocimientos nos aclarara la situación, pues a nosotros nos sonaba ilógico que el Angel de la Independencia fuera en honor de los héroes de la Revolución y no de la Independencia.

Esto fue lo que averiguamos: Todos le decimos "El Angel" aunque en realidad es "La Angela", ya que fue Ernesta Robles, nacida en 1880 poseedora de una gran belleza quien a sus 23 años posó para el escultor Enrique Alciatti, entonces profesor de la Escuela Nacional de Bellas Artes de México, por la cantidad de 3 pesos diarios.

Fue el Gobierno de Porfirio Díaz quien hizo realidad una idea que venía desde el Generalísimo Santa Anna en 1842 para crear un monumento que honrara a los héroes de nuestra independencia. El arquitecto Antonio Rivas Mer-

Afternoon Edition — Sports, Page 11

METRO EDICIÓN 34

Extra, Extra!

Valuable Artifact Missing

++++++ — 35 CENTS

Missing: the Angel
Reward: $1500 -- Bonus: $2400

-- THE ANGEL OF INDEPENDENCE --

The Zona Rosa, or Pink Zone, is at the exact heart of Mexico City's old district. In the Plaza de la Reforma, in the center of the Zone, sits the Angel of Independence. The Angel is a 150-foot golden cherub built to honor the heroes of the Mexican Revolution. Even the city's natives use the beautiful angel as a geographic landmark.

The Angel of Independence

La Zona Rosa está en el corazón del viejo distrito de la Ciudad de México. En la Plaza (Paseo) de la Reforma, en el centro de la zona está el Angel de la independencia. El Ángel es un monumento dorado de 150 pies de altura construido en honor de los héroes de la Revolución Mexicana. Aún los citadinos usan el hermoso ángel como símbolo geográfico distintivo.

cado realizó el mejor proyecto y el General Díaz, el 2 de enero de 1902, puso la primera piedra del que sería uno de los monumentos más altos del mundo, aún a nuestras fechas. La columna mide 56.70 metros de altura desde su basamento y es hueca con una escalera de caracol. Antes estuvo abierta al público, pero después de ocurridos algunos suicidios, decidieron cerrarla a los turistas.

La estatua que remata la columna, simboliza la Independencia y está representada por un ángel (perdón, ángela) con alas apoyada en un solo pie; sostiene en su mano derecha una corona de laurel a lo alto y en la izquierda las cadenas rotas simbolizando la dependencia de España por 300 años. Esta escultura mide 7 metros de altura y pesa 700 kilogramos. Está hecha de una mezcla de fierro y bronce en una aleación similar a la que se utiliza para los rieles de ferrocarril, lo que garantizaba su consistencia. Esta fundición se realizó en Florencia, Italia y Enrique Alciatti requirió de 7 meses y medio para modelarla fundirla y pulirla.

La inauguración oficial de este monumento, orgullo de los mexicanos, y que en ese entonces costo 2 millones 500 mil pesos, se efectuó en la mañana del 16 de septiembre de 1910 durante la celebración de las fiestas del centenario de la independencia de México y fue el entonces Presidente Porfirio Díaz a sus 80 años quien hizo la declaración oficial. Mes y medio después Don Porfirio abordaba el vapor que lo conduciría a su exilio de México.

El Angel, tan representativo de nuestro México, fue nuestra primera portada.

Muchos pensaban que el Angel era de oro, pero sólo era el color exterior porque es de bronce y hueco. La madrugada del 28 de julio de 1957 sucedió un sismo de 7 grados que hizo volar al ángel hasta caer sobre la avenida Paseo de la Reforma rompiéndose en mil pedazos, bueno, más bien fueron 175 partes (versión oficial).

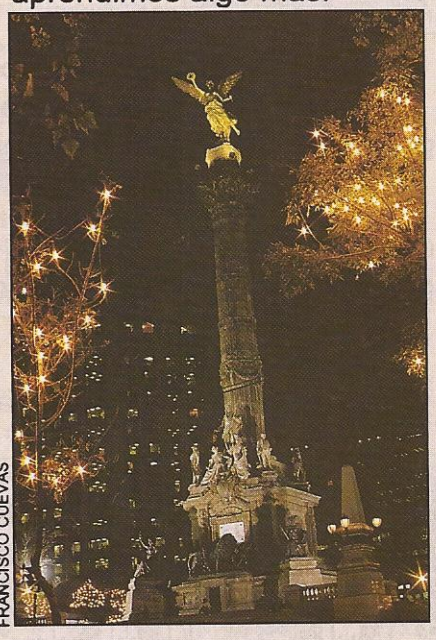
El presidente Adolfo Ruiz Cortines y el regente de la Ciudad Ernesto P. Uruchurtu encargaron a José María Fernández Urbina la restauración con especial énfasis en no perder su originalidad. Una vez concluidos los trabajos se pintó de amarillo como fondo y por recomendación del propio presidente Ruiz Cortines le fueron colocadas 18mil laminillas de oro de 23.5 kilates para revestirlo totalmente.

En la base del monumento, a los pies de Hidalgo, hay 4 figuras de bronce que simbolizan la Ley, la Justicia, la Guerra y la Paz. En su interior están los restos de nuestros héroes independentistas Hidalgo, Allende, Aldama, Jiménez, Victoria, Guerrero, Quintana Roo, Leona Vicario, Morelos, Bravo y Matamoros.

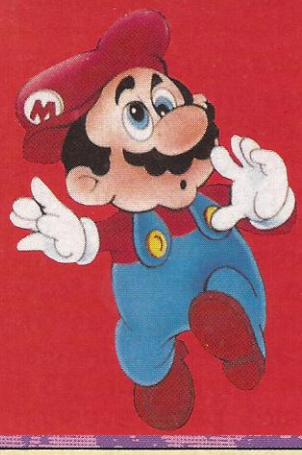
Y ya para terminar recordaremos lo que dijo Porfirio Díaz al finalizar su discurso de inauguración del monumento: "...expresa de modo claro y patente la gratitud de la Nación para con los héroes de la Independencia".

Así es como, una vez más, gracias a los videojuegos aprendimos algo más.

FRANCISCO CUEVAS

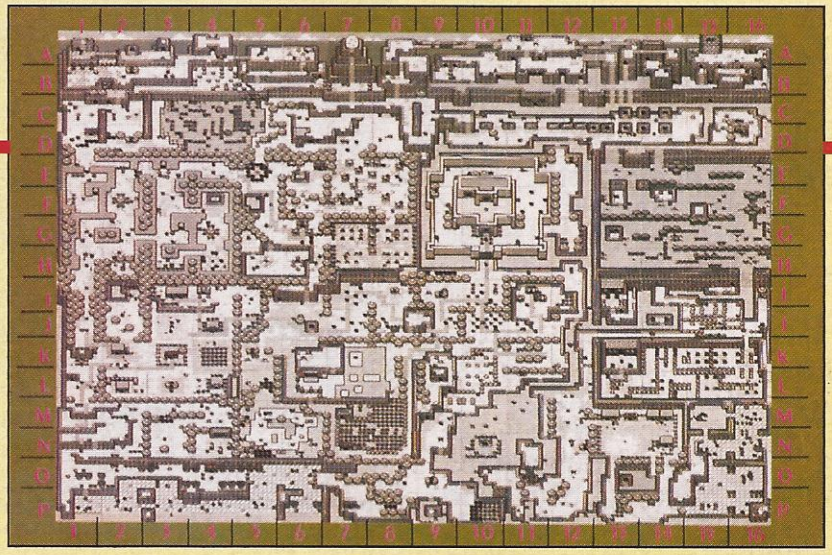


FRANCISCO CUEVAS



MARIADOS

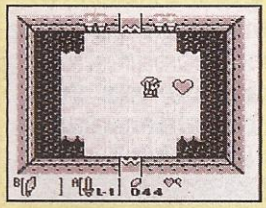
THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-

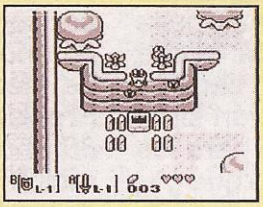


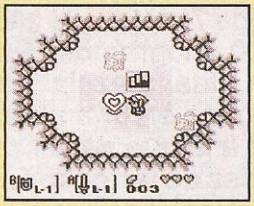
Han llegado varias cartas preguntando dónde están algunos cuartos de corazón para contestar a todas decidimos darte la ubicación de todos los corazones.

Como referencia te damos el mapa que se publicó en la revista Año 2 Nº 11.

Un ¼ de corazón lo encuentras al dejarte caer por el hoyo que está en **K-1** (Llevamos 3¼)

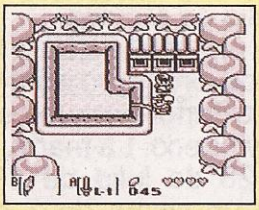


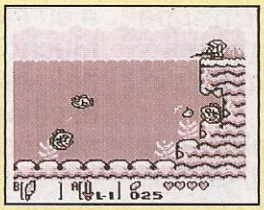


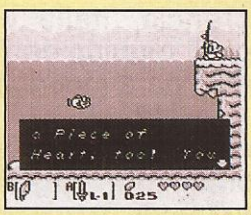


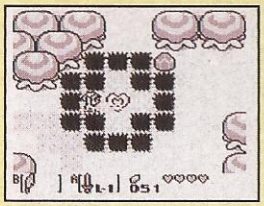
Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 1 en **N-4** (Llevamos 4¼)

Un ¼ de corazón lo obtienes con el pescador en **I-2** al capturar al pez grande que está en el hueco, debajo de ti. (Llevamos 4½)



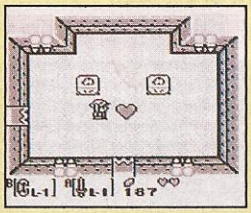


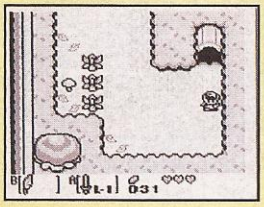


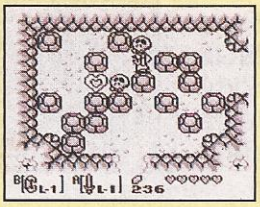


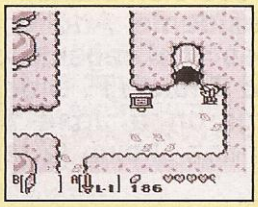
Otro ¼ de corazón está en **E-5** (Llevamos 4¾)

Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 2 en **C-5** (Llevamos 5¾)

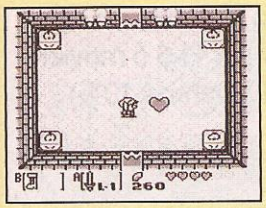






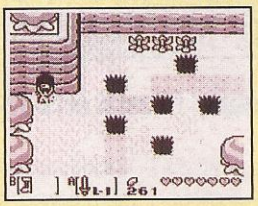


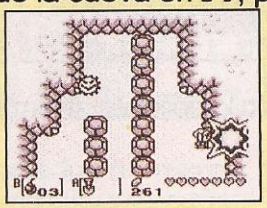
Un ¼ de corazón está en una cueva; puedes entrar por **F-1** ó **G-3** (Llevamos 6)

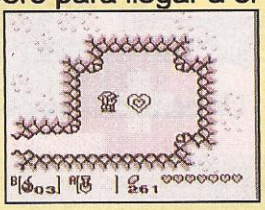


Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 3 en **L-6** (Llevamos 7) ♥♥♥♥♥♥♥

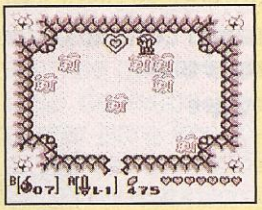
Un ¼ de corazón lo obtienes dentro de la cueva en **I-7**, pero para llegar a él utiliza una bomba como se ve en la segunda foto (Llevamos 7¼) ♥♥♥♥♥♥♥♥

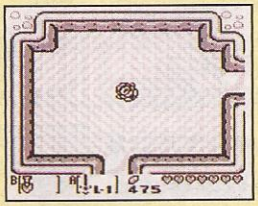


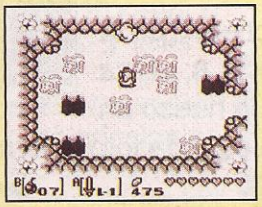


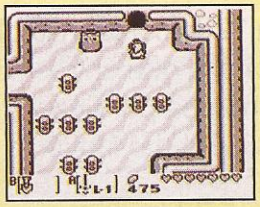


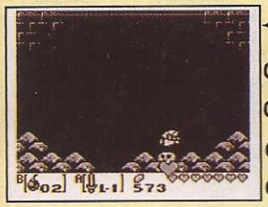
Un ¼ de corazón lo obtienes en una cueva. Puedes entrar por **M-16** ó dejarte caer en **M-15** pero tienes que utilizar una bomba como indica la foto del centro para llegar a él (Llevamos 7½) ♥♥♥♥♥♥♥♥



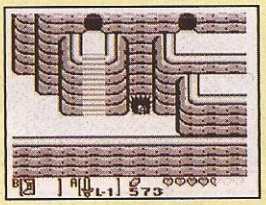


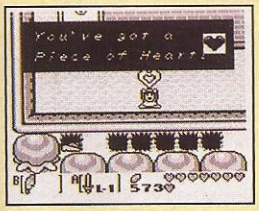






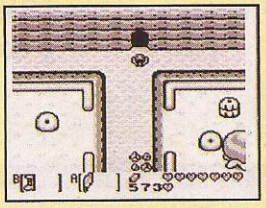
Un corazón completo lo obtienes al terminar el nivel 4 en **C-12** (Llevamos 8½) ♥♥♥♥♥♥♥♥



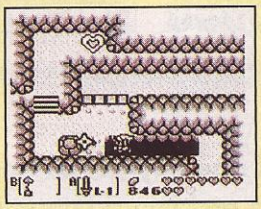


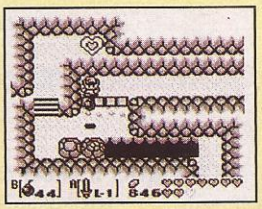
Un ¼ de corazón lo obtienes al sumergirte en **H-9** como indica la foto. (Llevamos 9) ♥♥♥♥♥♥♥♥

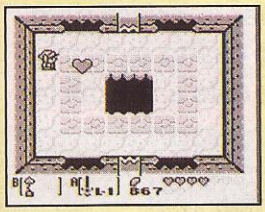
Un ¼ de corazón lo obtienes en esta cueva, puedes entrar por **C-15** ó dejarte caer por **B-15**; ya en la cueva sumérgete presionando B justo en el lugar que se ve en la foto (Llevamos 8¾) ♥♥♥♥♥♥♥♥



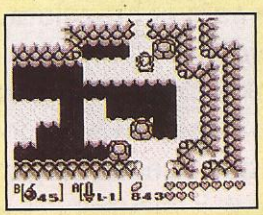
Al terminar el nivel 5 en **N-10** obtienes un corazón completo (Llevamos 10) ♥♥♥♥♥♥♥♥

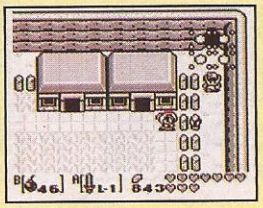


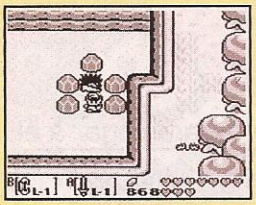
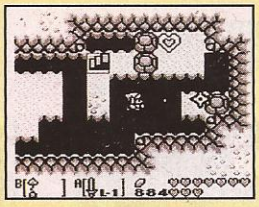
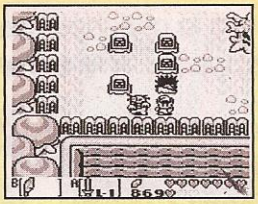




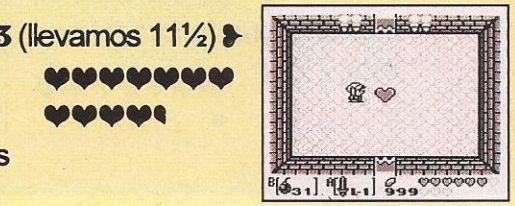
Un ¼ de corazón está en una cueva en **M-14**. Primero tienes que usar una bomba para hacer un hueco en la pared (Foto 1) y así llegar donde está el cuarto de corazón, ahora lanza una bomba hacia la roca con grietas para después darte la vuelta y utilizar el gancho para tomar el cuarto de corazón. (Llevamos 10¼). ♥♥♥♥♥♥♥♥



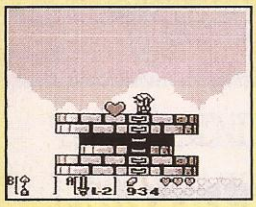


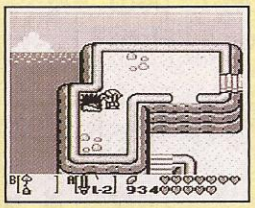
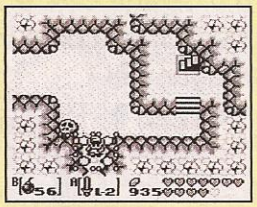
Un ¼ de corazón lo obtienes en esta cueva; puedes entrar por H-6 ó moviendo la tumba en **H-7** (Llevamos 10½)



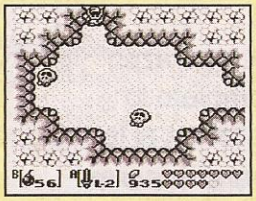
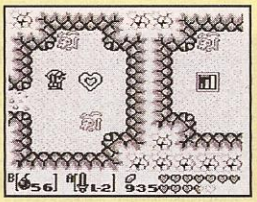
Un corazón completo lo obtienes al terminar el Nivel 6 en **I-13** (llevamos 11½)

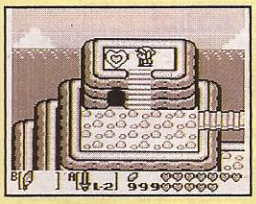


Al terminar el nivel 7 en **A-15** obtienes un corazón completo (Llevamos 12½)

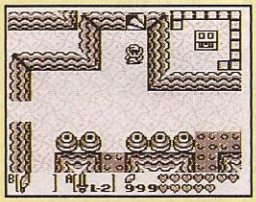
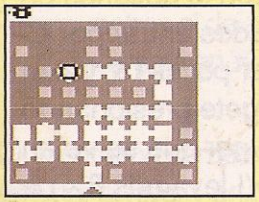



Un ¼ de corazón lo obtienes en la cueva a la que entras por **A-8**; utiliza una bomba para hacer un hueco en la pared como indica la segunda foto (Llevamos 12¾)

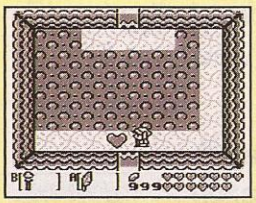
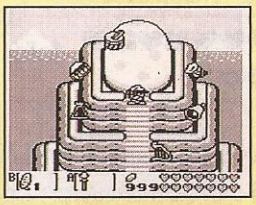





En el nivel 8 (B-1) en el cuarto que indica la foto salte y aparecerás en **A-1** donde está un ¼ de corazón (Llevamos 13)

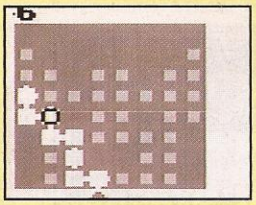
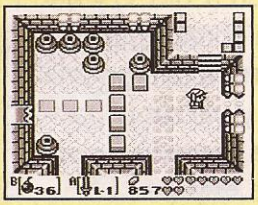
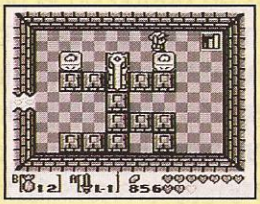
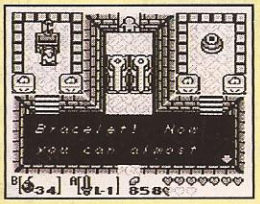



Pasando el nivel 8 en **B-1** obtienes un corazón completo y con éste ya tienes los 14 corazones.

¿Dónde está el brazalete 2?

En el nivel 6 en I-13, llega al lugar que indica el mapa (pero recuerda accionar la esfera para cambiar los bloques del piso) y coloca una bomba en la pared derecha, entra al cuarto secreto y elimina a todos los enemigos para que aparezca la escalera que te lleva a donde está el brazalete 2 con el que puedes cargar las figuras de elefante.

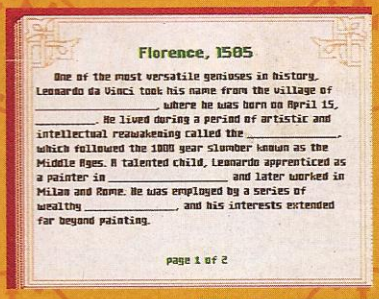
INFORMACION SUPERNESESARIA

MARIO'S TIME MACHINE™

Después de sufrir su última derrota ante los hermanos Mario, Bowser ha concebido ahora un nuevo y terrible plan, con la ayuda de una máquina del tiempo creada por él y sus hijos; ellos viajan por el tiempo robando objetos valiosos y con ello hay peligro de que la historia cambie. Como siempre al enterarse de estos planes Mario sale hacia el castillo de Bowser para impedirlo, pero él ya ha robado varios objetos, así que ahora Mario debe regresar a sus dueños todos los objetos y así impedir que el diabólico plan de cambiar la historia del mundo se lleve a cabo. Ahora no será saltando sobre Koopas o descubriendo pasajes secretos, sino con mucha inteligencia y buena memoria.

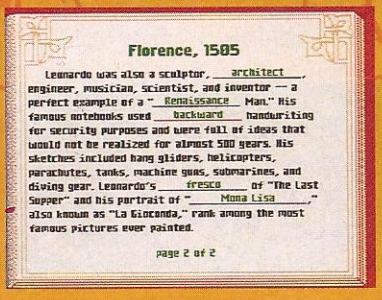
Mario's Time Machine es el segundo título en la serie de los "Edutainment" que saca Software Toolworks con los hermanos Mario como principales protagonistas; aquí a diferencia de Mario is Missing, no sólo debes viajar a diferentes países, sino también a diferentes años y ahí mediante las pistas que te dan debes ir llenando unas cartas a las que les hacen falta palabras clave.

Cómo jugar Mario´s Time Machine



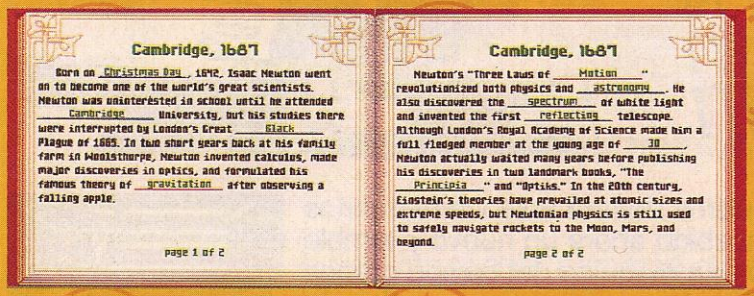
Al comenzar, tienes 5 objetos históricos en un cuarto; escoge uno de ellos y así obtendrás las hojas de datos que corresponden a dicho objeto.

Ya con esos datos tú puedes programar la máquina del tiempo con la fecha, pero para poder llegar a ese tiempo deberás pasar por una escena de bonus donde Mario sale surfeando; debes tomar 10 hongos que hay en el camino y entonces entrar en los pequeños remolinos de agua que te llevan a tu destino.



En cada área que visites deberás hablar con todas las personas que puedas y preguntarles acerca de los datos que necesitas para completar las cartas, algunas no tienen mucho qué decir, pero si te portas amable con ellos y les haces algunos favores habrá más cosas que oír de ellas.

Ya que hayas contestado las 2 páginas de preguntas, debes visitar a la persona que haya perdido el objeto en cuestión para así regresárselo; ya con esto podrás activar la máquina del tiempo para regresar al castillo de Bowser además de obtener el valioso password de la escena que acabas de pasar.

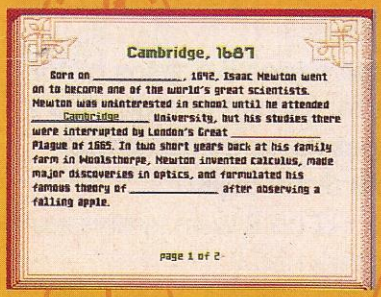


En el castillo de Bowser hay varios cuartos con 5 objetos valiosos cada uno y solamente devolviendo todos los objetos a sus respectivos dueños tendrás derecho a pasar a otro cuarto.

Aquí te vamos a dar un pequeño avance de lo que hallarás en el primer cuarto del castillo de Bowser.

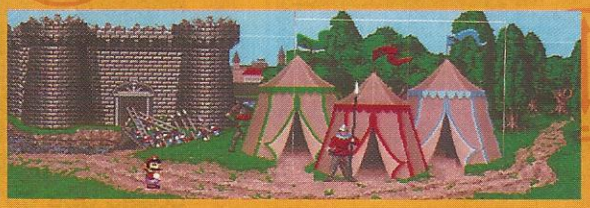
Cambridge 1687

En Cambridge, Inglaterra conocerás a Isaac Newton quien con la caída de una manzana formuló su ya muy famosa ley de la gravedad; aquí estás en la Universidad de Cambridge así que debes preguntar entre los amigos y maestros si es que quieres saber más al respecto.



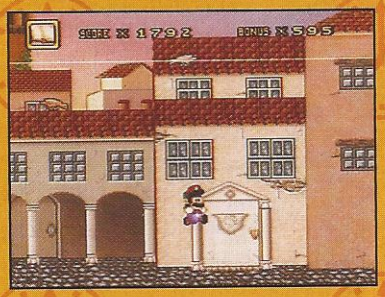
Orleans 1429

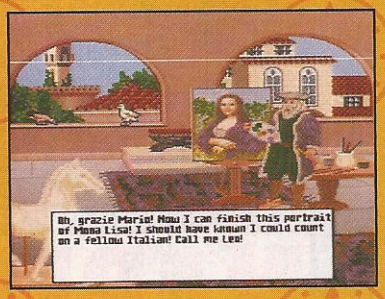
Cuando pretendas regresar el escudo caerás en el campamento francés en la "Guerra de los 100 años" en contra de Inglaterra, aquí conocerás a Juana de Arco y cómo sus visiones y valor la llevaron a dirigir al ejército francés contra el inglés y ganar muchas batallas... además de conocer sobre su cruel final.



Florencia 1505

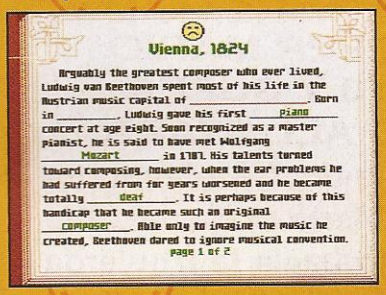
En 1505 conocerás un hombre inteligente, talentoso y visionario que revolucionó el arte y las ciencias con sus descubrimientos. Claro, nos referimos a Leonardo D'Vinci a quien deberás devolverle su cuaderno de notas para que termine su obra cumbre: La Mona Lisa.

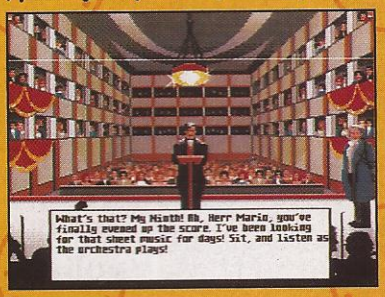


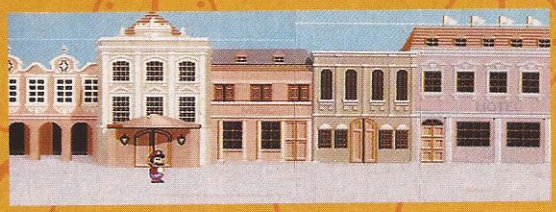


Viena 1824

En la capital de Austria conocerás a Ludwig Van Beethoven, un músico grandioso que aunque tuvo la desgracia de quedarse sordo a temprana edad, eso no le impidió seguir componiendo bellas sinfonías; por ejemplo, aquí le ayudarás a terminar su Novena Sinfonía.

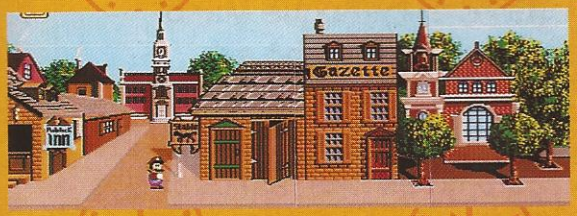






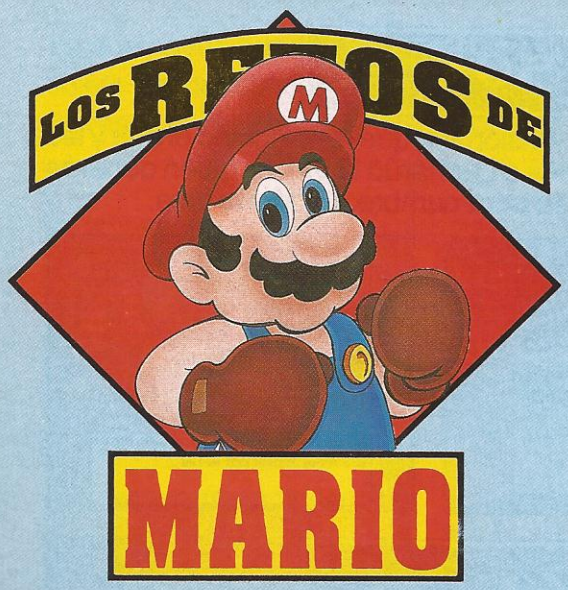
Philadelphia 1776

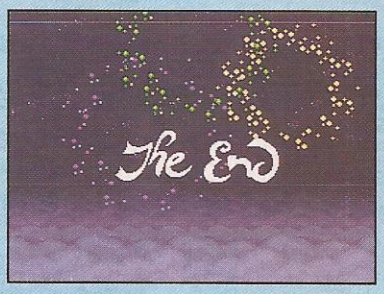
Thomas Jefferson fue un hombre importantísimo en la historia de los Estados Unidos pues sus escritos en contra de Inglaterra motivaron a muchos a luchar por su independencia además de que él fue el redactor de la carta de Independencia de los Estados Unidos.



Una vez que hayas terminado con estos 5 niveles la puerta que está a tu izquierda se abrirá dando acceso a otros 5 tesoros que de igual forma debes regresar y donde el nivel de dificultad aumenta, pero preferimos no anticiparte nada y que eso lo descubras por ti mismo.

Aunque Mario's Time Machine no es de esos juegos divertidos que hace Nintendo, este título es muy interesante en lo que al aspecto educativo se refiere, pues en realidad se aprende mucho con él, los 2 únicos problemas que le vemos son lo complicado que resulta el manejo de todos los items y que hablar inglés es indispensable para dominarlo. Son de los títulos que Papás e hijos disfrutan participando juntos.





053 ALADDIN
¿Qué tengo que hacer para que al terminar el juego y aparezca "THE END" estén explotando cohetes en el fondo como indica la foto?

054 PAC-ATTACK
¿Qué pasa al terminar el nivel 100 en "puzzle mode"?

RESPUESTAS A LOS ANTERIORES RETOS

049 SUPER MARIO BROS. 3 Y SUPER MARIO ALL STARS

En el mundo 7-1 ¿Cómo logro que Mario salga del tubo volteando hacia la izquierda como se ve en las fotos?

Para lograrlo tienes que meterte por ese mismo tubo. Parece imposible pero sí se puede; lo que necesitas es llegar como Mario normal y saltar de tal manera que Mario rebote en el techo e inmediatamente choque con el tubo.

Esto no es fácil, así que tienes que intentarlo varias veces, cuando lo logres Mario aparecerá sobre el tubo y sólo se recorrerá hacia la derecha pero volteando a la izquierda.

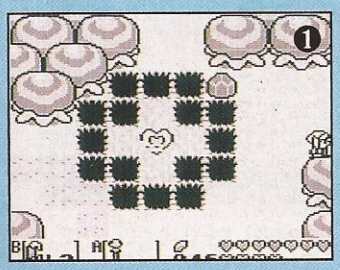
RESPONDIERON BIEN: ENRIQUE MONTALVO "ARCADIA" + MARTIN CARDENAS AGUILAR + OCESSE TELLEBES

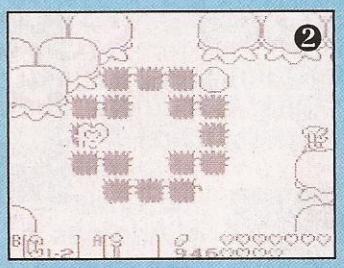
050 THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING

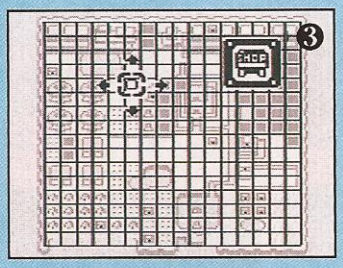
¿Cómo tomo el cuarto de corazón que indica la foto?

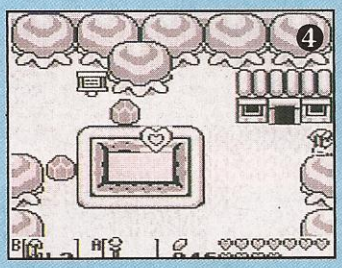
Para lograrlo es necesario que no tomes el cuarto de corazón que está en E-5 (ver número anterior de Club Nintendo mapa de referencia, página 44) Colócate como indica la primera foto y muévete a la derecha pero en el momento justo en que la pantalla se está recorriendo presiona Select para que aparezca el mapa. Si ejecutaste bien la jugada el cuarto de corazón se mueve hacia la izquierda cuando la pantalla cambia al mapa; al quitar el mapa, tú estarás en la misma posición pero en la pantalla de lado derecho y el cuarto de corazón estará al centro de la pantalla.

Este truco funciona en cualquier parte, pero sólo es útil en ciertos lugares. Checa la sección de Mariados.



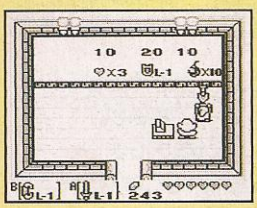




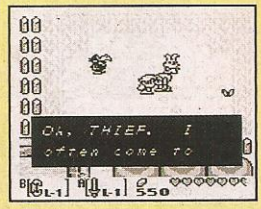


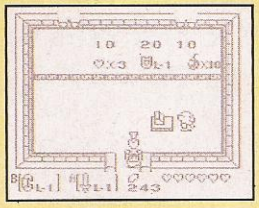
RESPONDIO BIEN: ARMANDO MELESIO BAQUEDANO

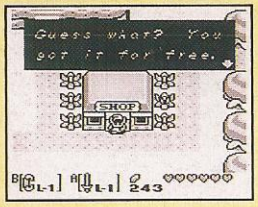
THE LEGEND OF ZELDA -LINK'S AWAKENING-



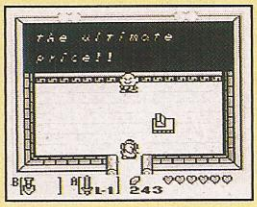
En la tienda (J-4)* puedes "tomar prestado" (porque robar se oye feo) los objetos, pero es necesario que el vendedor no te esté viendo para que puedas salirte, sólo que hay un problema: al regresar a la tienda el vendedor te elimina además que después de hacer esto ya no se dirigen a ti por tu nombre, ahora te llaman thief que traducido al español es ladrón.

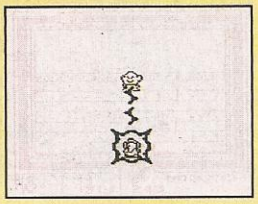




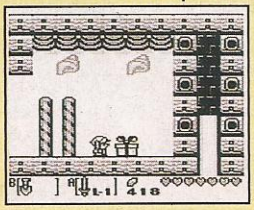


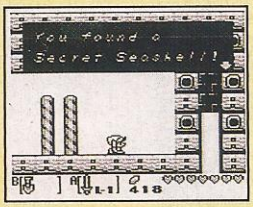
*checa el mapa en Mariados



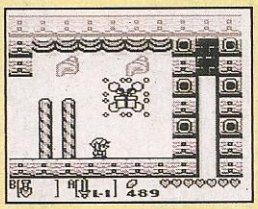


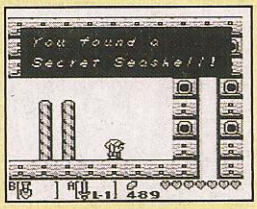
En Seashell Mansion (I-11)* puedes hacer que te regalen un seashell. Si entras cuando ya juntaste 5 seashells el nivel sube y prende los dos primeros círculos que están a un lado del nivel y así cae un seashell de regalo.





Esto funciona cuando entras nuevamente a la Seashell Mansion llevando 10 seashell.



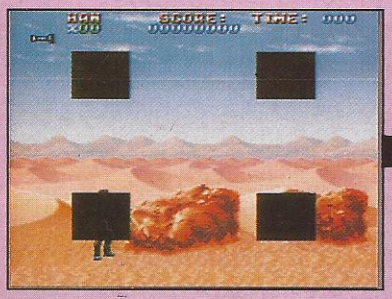


Lector "M"

SUPER STAR WARS

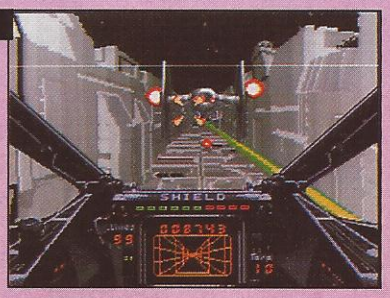
◄ Al aparecer esta pantalla, presiona en el control 1: A,A,A,A,X,B,B,B,B,Y,X,X,X,X,A,Y,Y,Y,Y,B Si lo haces correctamente se escuchará un grito.

Al comenzar el juego ya podrás seleccionar cualquiera de los 3 personajes. ►



◄ Además si durante el juego presionas en el Control 2: L, R, aparece un menú donde puedes seleccionar área, stage, vidas, energía, actor y nivel de arma (Esto no funciona en las escenas de nave).

Presionando Start en el Control 1 regresas a la acción. ►



◄ Pero por si esto fuera poco, también puedes hacerte invencible presionando en el Control 2: A,B,X,Y y Select simultáneamente. (Con este truco puedes atravesar los muros, por lo tanto ten cuidado; ya no puedes barrerte, en lugar de eso vas bajando y te puedes caer, o sea que no eres tan invencible). Pero si quieres saltarte la escena sólo presiona Start en el Control 2.

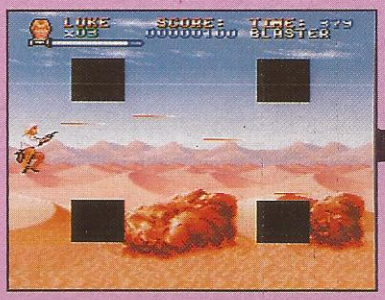
Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: Y, X, X, X, A, A, A, B, B, B, Y, Y,

Con esto puedes seleccionar a cualquiera de los personajes al iniciar el juego.

◄ En la primera roca mantente eliminando a los alacranes que salen, después de un rato aparece un arma.

Más adelante, donde salen por primera vez los enemigos que se ven en la foto, mantente eliminándolos y después de un rato aparecen 2 corazones y un arma. ►

Para obtener el Sound Test durante el juego presiona X,Y,A,B, Start simultáneamente. Si esto lo repites, en la quinta y sexta ocasión aparecen los siguientes tips:



Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: X,B,B,A y Y ►

◄ Para obtener 5 continues.

◄ Cuando aparezca esta pantalla presiona en el Control 1: Y,Y,X,X,A,B,X,A

Para comenzar con la espada. ►

NOTA: Solamente se puede utilizar una clave y hay que apagar y prender el SNES si quieres probar otra.

SUPER TURRICAN

En este increíble juego de Seika para tu Super NES, hay 2 claves escondidas que te servirán si no has podido terminarlo y que son:

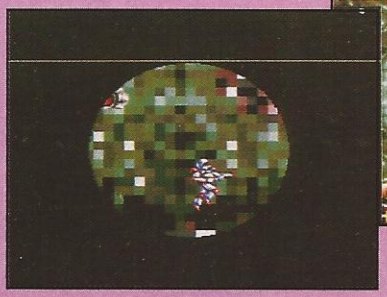
INVENCIBILIDAD

Para activar la invencibilidad sólo haz lo siguiente: en cualquier parte del juego presiona Start para poner pausa y presiona los botones L y R en el siguiente orden: L,L,L,R,R,R,L,L,L.

Ya que hayas metido el código presiona una vez más Start para quitar la pausa y si lo hiciste correctamente ya ningún enemigo podrá dañarte.

SALTO DE NIVEL

Al igual que la invencibilidad, debes presionar Start para poner pausa en el juego y entonces oprime la siguiente secuencia: Derecha, Izquierda, Abajo, Derecha, A, entonces presiona Start de nuevo para quitar la pausa.

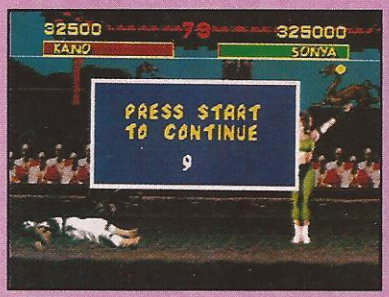


Si lo hiciste correctamente la pantalla cambiará como cuando acabas un nivel e inmediatamente irás al siguiente; ambos trucos pueden ser combinados por si realmente necesitas ayuda.

MORTAL KOMBAT®

Aquí hay un detalle de este juego.

Generalmente si empatas en este juego el máximo de rounds en que puedes luchar son 5 pero con este descubrimiento podrás ir más allá de los 5 Rounds; primero ambos jugadores deben empatar los 4 primeros rounds (es indispensable que se peguen para que no pierdan su juego) al llegar al 5º Round uno de los dos debe perder y continuar (notarás que ya no puedes escoger personaje) y entonces verás que continúas en el Round seis y el fondo estará obscuro (como cuando haces el Finish Him Move), si sigues empatando en lugar de números aparecerán otros caracteres.

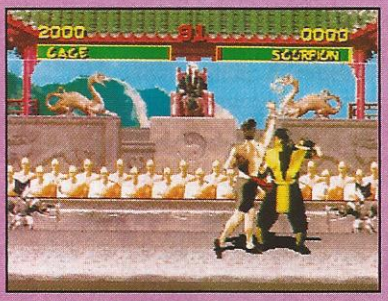


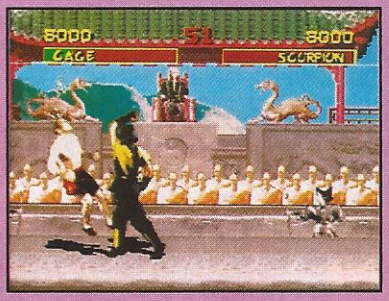
Slash

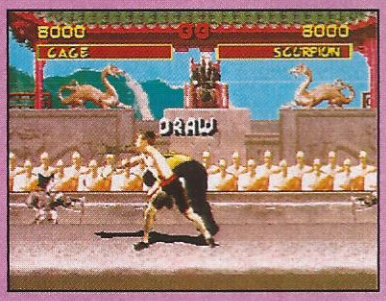
MORTAL KOMBAT

Ahora te diremos 2 interesantes trucos acerca de este juego:

Primero deben jugar en modo de 1P vs. 2P (no importando el peleador), entonces cada jugador le tendrá que dar 4 Uppercuts a su rival para dejarlo sin energía.>

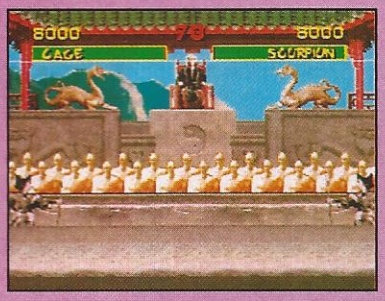


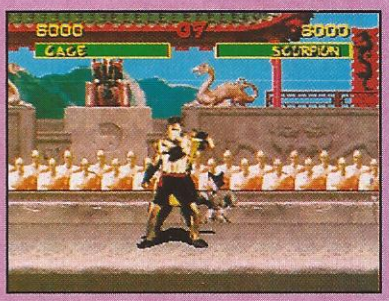




<Ya hecho esto deben esperarse a que corra el tiempo y cuando queden aproximadamente 1.5 segundos, cualquiera de los peleadores deberá arrojar a su enemigo de tal forma de que el tiempo los congele a media acción y te marque "Draw" (empate).

Si lo hiciste correctamente verás al siguiente Round que los límites de las orillas de la pantalla habrán desaparecido y podrás ir a donde quieras, inclusive desaparecerte de la pantalla; además los limites de los personajes también habrán desaparecido y podrán "atravesarse".

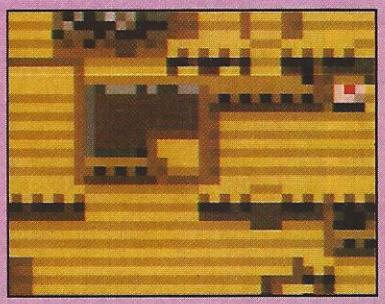




El segundo truco además de ser curioso es algo útil:
Jugando con Scorpion al llegar con Goro realiza inmediatamente el teleport y al hacer contacto marca el Van dam Spear, de la cual Goro deberá cubrirse; si todo salió como te indicamos Goro quedará paralizado y no cambiará de posición hasta que lo golpees.

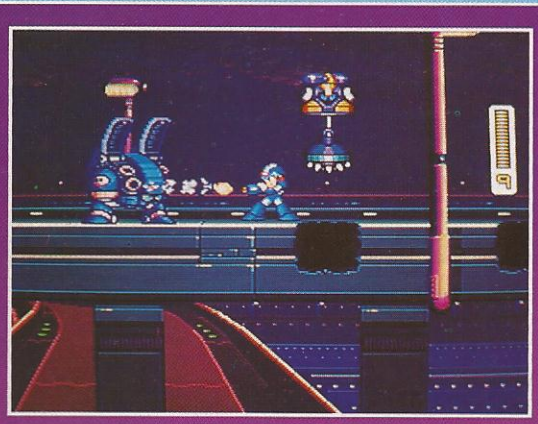
FINAL FANTASY II

En la tierra de los monstruos (primer piso) lleva a tu personaje al punto que señala la primera foto, ahí hay un transportador escondido que te llevará a un cuarto de tesoros secretos (que se ve desde el 2º piso) ahí hallarás premios importantes como el arco Samurai.



Los GRANDES

SUPER NES

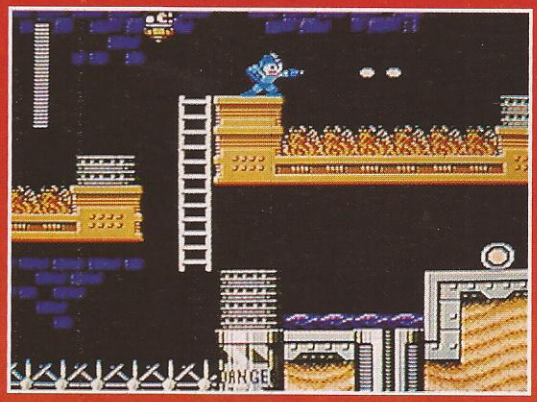


MEGA MAN X

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

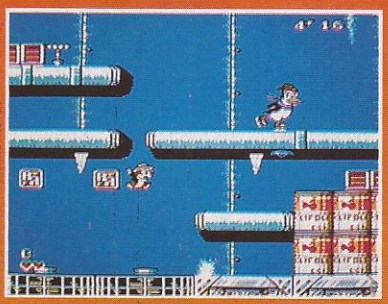
BUGS BUNNY -RABBIT RAMPAGE-

FAVORITOS



MEGA MAN 6

T.M.N.T. TOURNAMENT FIGHTERS

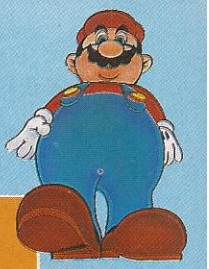


RESCUE RANGERS 2

UNO		CHAVEZ
DOS		TETRIS 2
TRES		MORTAL KOMBAT
	4	MIGHTY FINAL FIGHT
	5	MARIO´S TIME MACHINE
	6	KIRBY´S ADVENTURE
	7	ALADDIN
	8	BONK'S ADVENTURE
	9	STREET FIGHTER II TURBO
	10	JURASSIC PARK
		TECMO SUPER BOWL
		BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON -THE ULTIMATE TEAM-
		LETHAL ENFORCERS
		DUCK TALES 2

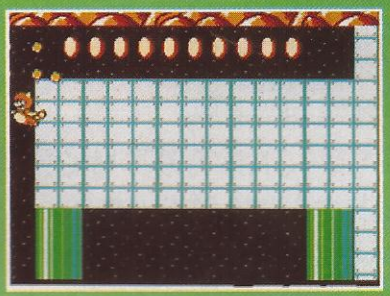
de Nintendo®

RECOMENDADOS POR ITOCHU

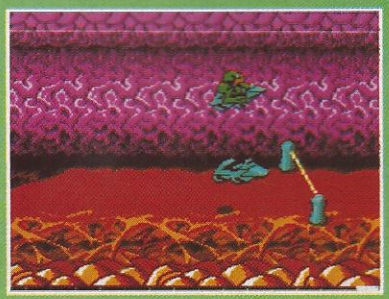


CLASICOS

MEGA MAN 5



SUPER MARIO BROS. 3



BATTLETOADS

BATMAN RETURNS

TINY TOON ADVENTURES

TETRIS

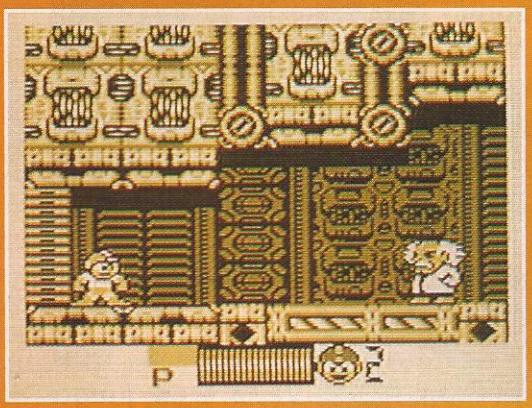
T. M. N. T. III

NINJA GAIDEN III

DR. MARIO

MEGA MAN 4

GAME BOY



MEGA MAN IV

T. M. N. T. III

ZELDA -LINK'S AWAKENING-

TINY TOONS -MONTANA´S MOVIE MADNESS-

BATMAN -THE ANIMATED SERIES-

SUPER MARIO LAND 2

CHASE H.Q. II

BATTLETOADS-DOUBLE DRAGON

GOAL!

MORTAL KOMBAT

UNO

DOS

TRES

4

5

6

7

8

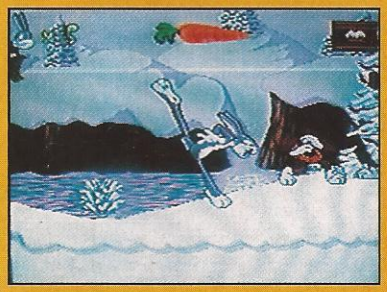
9

10

ESTE MES

BUGS BUNNY -RABBIT RAMPAGE- (SNES)

Este juego con increíbles gráficos y sonidos realmente te harán creer que estás jugando una caricatura; en este juego tú estelarizarás con Bugs, sus mejores caricaturas; enfréntate a terribles toros en la Plaza o contra caballeros "personificados" por Yosemite Sam; si tú piensas que los gráficos y animaciones de Death Valley Rally y Marvin Missions

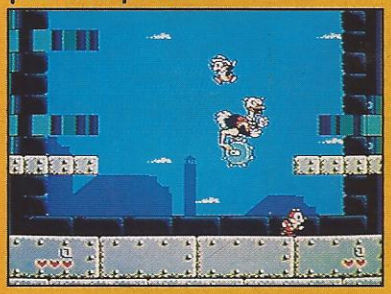


son padrísimas, espera a que veas este juego de Sunsoft con sus 12 megas de memoria.

SUNSOFT

RESCUE RANGERS 2 (NES)

Por petición popular vuelve el equipo de rescate más divertido de la T.V., escoge a Chip, Dale o a los 2 juntos y prepárate a rondar las calles en búsqueda de todos los secuaces de Fat Cat. Con más diversión y emoción que la primera parte.



Otro gran éxito de Capcom para todos aquellos propietarios de NES que querían algo bueno.

CAPCOM

LEGEND (SNES)

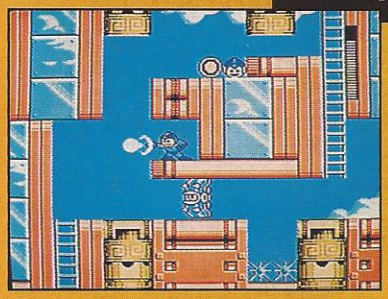
Unete a 2 valientes guerreros en la lucha para evitar que Clovis invada su país; este título de Seika para uno o dos jugadores te dará

horas de emoción enfrentándote a guerreros, bárbaros y hechiceros y hasta dragones con tal de evitar que se apoderen de tu tierra. Un título con excelentes efectos gráficos que seguramente lo harán un hit.

SEIKA

MEGA MAN 6 (NES) Y MEGA MAN IV (GB)

Ahora después de varios años de paz y tranquilidad 8 nuevos robots comandados por un extraño ser conocido como Mr. "X" han comenzado a producir desastres alrededor del mundo; Mega Man por sexta ocasión debe enfrentarse a ellos con ayuda de su siempre leal amigo Rush y su nueva mascota Beat; y para Mega Man IV de Game Boy el Dr. Willy ha creado nuevos robots con los que está seguro que ahora sí logrará la



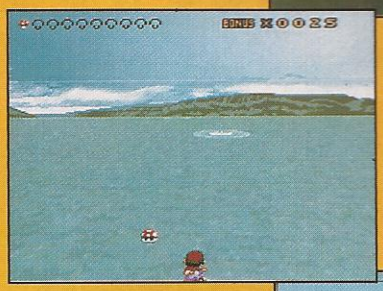
conquista del mundo; este título está basado en el super clásico Mega Man 5 de NES.

CAPCOM

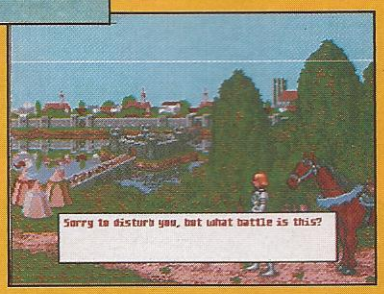
LLEGALE A:

MARIO'S TIME MACHINE (SNES)

Después de haber sido secuestrado por Bowser y ser rescatado por su hermano Luigi, Mario debe impedir que Bowser robe preciados objetos de valor con su máquina del tiempo y cambie asi el rumbo de la historia.



Mario's Time Machine es un título con el que además de divertirte, aprenderás historia mientras resuelves los acertijos que se te van presentando. Quien dice que con los videojuegos no se aprende es que todavía no conoce Mario's Time Machine.

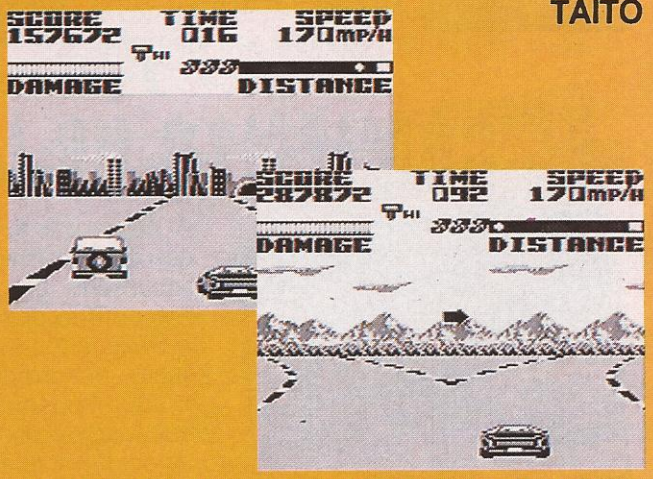


MINDSCAPE

SUPER CHASE H.Q. (SNES) Y CHASE H.Q. II (GB)

Si tú creías que tu hermano mayor maneja como cafre, espera a que te unas al equipo Chase H.Q.; en un coche deportivo debes alcanzar a criminales que tratan de escapar y amablemente sacarlos de la carretera a choques; este juego en cualquiera de sus 2 versiones te ofrece acción y emoción de juegos de carreras con aventuras al estilo policiaco. Conviértete en un héroe desarmando el coche de los maleantes.

TAITO



ITOCHU

INFORMACION SUPERNESESARIA

LEGEND

Hace muchos años, el villano Beldor dominaba el reino de Sellech con gran mano dura, gracias a sus poderes; muchos caballeros de Sellech lucharon por librarlo de Beldor, pero esto les costó la vida, hasta que 2 valientes guerreros lo lograron derrotar y encerraron su alma para siempre. De estos sucesos ya han pasado varios años pero ahora Clovis, el hijo desterrado del rey de Sellech, busca liberar el alma de Beldor y así obtener sus poderes para conquistar el reino; así que los únicos capaces de evitar el regreso de Beldor son los descendientes de los caballeros que lo derrotaron por primera vez.
Legend es otro de los títulos que Seika saca este año; este juego de pelea con espadas tiene la capacidad de ser para 2 jugadores. Aquí tú debes ir eliminando a los enemigos que se pongan en tu camino para llegar al final de cada escena para enfrentarte a un gran jefe.

ITEMS

En Legend, cada que eliminas a un enemigo obtendrás un Item que te ayudarán en tu misión y que son:

LLAVE
Entre más tengas, crecen tus posibilidades en el bonus round.

PIEZA DE PAN
Este objeto recupera un poco de tu energía.

BOLSA DE DINERO
50 puntos más a tu marcador.

1Up
Un héroe extra.

POCION
Con 2 de ellas podrás usar una magia.

CARNE
Al igual que el pan recupera energía, pero un poco más.

Escena 1

EL COMIENZO DE LA MISION

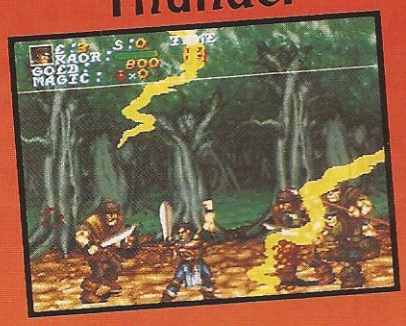
Al comenzar tu heróica misión, debes ir con el viejo mago que vive en el bosque encantado, pero debes ser muy cauteloso porque desde la salida del castillo de Sellech los soldados de Clovis te estarán acechando. Una vez que hayas entrado al bosque encantado debes tener cuidado porque el lodo reducirá tu velocidad y puedes llegar a ser presa fácil de los monstruos que ahí te encontrarás; al final deberás luchar contra un árbol si es que quieres liberar al mago.

MAGIAS

Como ya habíamos dicho en los Items, cuando tienes 2 pociones las puedes arrojar con el botón "A" para usar magia, hay 3 tipos diferentes de magia, que causan daño a todos los enemigos que estén en pantalla en el momento de usarla.

Fire

Thunder



Wrath

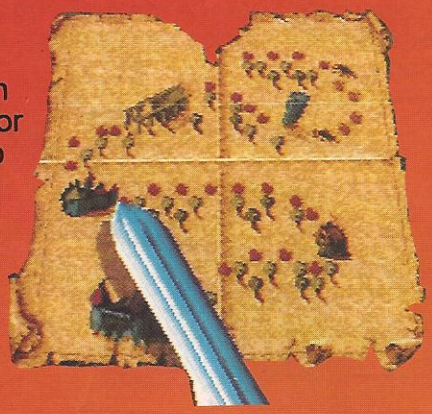
Si no tienes botellas de magia puedes seguir usando magia invocando al espíritu guerrero; esto lo logras presionando el botón "X" con lo que arrojarás una bola de fuego que dañará a todos tus enemigos que estén en línea, aunque el uso del espíritu guerrero reduce tu energía por lo que debes tener cuidado al usarlo.

BONUS ROUNDS

Al final de cada escena tienes derecho a entrar a un Bonus Round; hay 2 tipos de ellos, en el primero debes recoger monedas que aparecen en el piso pero lo debes hacer rápido porque se acaba el tiempo; en el segundo debes abrir unos cofres de tesoro que te encuentras, pero debes fijarte porque en unos necesitas más llaves que en otros, aunque también puedes encontrar mejores premios en ellos.

Escena 2

LA CIUDAD



En esta escena tu misión consiste en llegar a la ciudad que es azotada por una torrencial lluvia (un buen efecto de lluvia por cierto) y en la ciudad llegar a la posada, y ya dentro de ella deberás enfrentarte a una gran cantidad de enemigos para al final encontrarte con el dueño de la taberna que no te dará una gran bienvenida, así que debes tener tus pociones listas si es que quieres derrotarlo.

Escena 3

EL TEMPLO NEGRO

Desde esta escena las cosas ya comienzan a complicarse debido a que los enemigos normales aumentan su poder y por si esto fuera poco, dentro del Templo Negro te las verás con unos nuevos enemigos que son los magos que tienen un gran rango de ataque con magias, además de ser muy fuertes así que atácalos con patadas saltando; al enemigo final sólo lo puedes dañar con golpes, así que guárdalas para usarlas en su "ayudante" ya que a él si lo dañan.

Escena 4

LA TORRE

Esta escena tiene la característica de que se puede hacer más larga o corta dependiendo de que derrotes al enemigo que aparece en la foto, si así lo haces, al finalizar el bosque te irás directamente a la Torre, pero si te captura entrarás a una escena extra que es

La cárcel .- para escapar de ella debes enfrentarte a los verdugos de Clovis, así como a muchos prisioneros que se han vuelto locos por tanto tiempo que han pasado encerrados; debes estar atento y no confiar en nadie porque aquí cualquiera puede tender una trampa; en la salida de la cárcel te hallarás al jefe de los verdugos, sólo te podemos anticipar que no es una persona muy sociable, ya ves como es esta gente.

La Torre .- Si eliminaste al cazador en el bosque o escapaste de la cárcel, la Torre es tu siguiente meta; en la parte más alta de aquí te encontrarás a un temible dragón guardián. Aunque él se encuentre volando lo podrás atacar con magia, sólo debes fijarte cuando se vaya al centro de la pantalla pues sus secuaces te atacarán, una vez que los venzas el dragón te seguirá atacando.

Escena 5

LA CAVERNA

Tomar la caverna del dragón parece ser el único camino posible para llegar a la guarida de Clovis, aquí te encontrarás con los enemigos más peligrosos del juego, ya que los cavernícolas se alejan para después saltar hacia ti, lo mejor es atacarlos a distancia (con los esqueletos no hay tanto problema), al último enemigo también es recomendable que lo ataques a patadas.

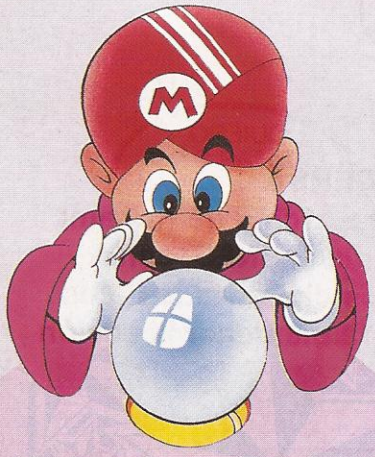
Escena 6

EL SANTUARIO

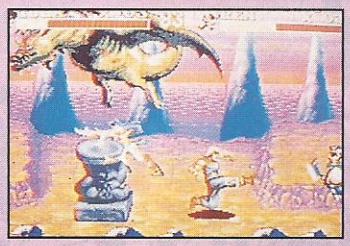
Como siempre sucede, en estos casos la última misión está llena de múltiples peligros, además de que te encontrarás con los enemigos más poderosos de todo el juego; al final de esta misión te las tendrás que ver con Clovis que es un gran guerrero, pero no debes dejarte impresionar, mejor pelea por la paz de Sellech.

Legend es un juego que presenta gran reto además de tener muy buenos gráficos y efectos como el "layering" aunque también hay que decir que la originalidad y la rapidez en lo que al desarrollo del juego se refiere no son sus fuertes. Y algo con lo que nunca estaremos de acuerdo es con que si pierdes te regresen hasta el principio de un nivel (como en el 5)...o sea que es un gran reto.

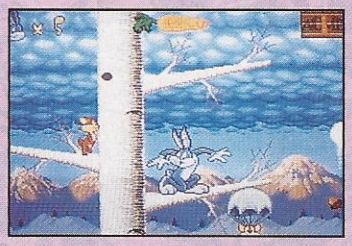
La bola de cristal



Y sin más preámbulos pasemos a ver lo que hay este mes: ***Sunsoft*** acaba de anunciar sobre los títulos que se encuentran bajo desarrollo y que varios de ellos pronto saldrán a la venta; el primero de estos títulos es "The Death of Superman"; en este título reviviremos la batalla de Superman vs. Doomsday (que terminó con la muerte de ambos) así como también la serie del reino de los Supermanes donde los jugadores controlarán a Super Boy, Eradicator y Steel (quienes lucharán contra el diabólico Cyborg) y culmina con la reaparición de Superman; este título está planeado que aparezca en Marzo de este año.
Otro título de **Sunsoft** que seguramente aparecerá el mes entrante es "The Pirates of Dark Water"; este título está basado en una caricatura que se transmitió el año pasado en los Estados Unidos con gran éxito.
El estilo del juego está un poco



entre Final Fight y Legend, donde 3 personajes llamados Ren, Tula y Loz deben buscar 13 tesoros para poder destruir una substancia mortal conocida como el Agua Negra, pero para eso deben combatir a todos los secuaces de un poderoso pirata llamado Bloth que también quiere los tesoros... pero para otros fines.
Otro de los juegos que planea introducir **Sunsoft**, aunque de este ya te hemos hablado, es Bugs Bunny Rabbit Rampage;

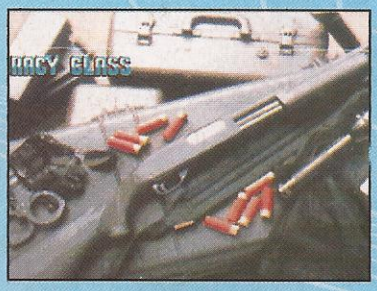


este juego con sus 12 megas de memoria tiene unos gráficos y animación increíbles y basadas en las más famosas caricaturas en las que ha participado este loco conejo; ¡ah! por cierto, también **Sunsoft** acaba de adquirir la licencia de una popular serie de televisión llamada "Kung Fu" para así producir un videojuego para el SNES; está previsto que salga a la venta entre los meses de Abril y Mayo.
En otras noticias, **Takara** acaba de informarnos acerca de que ellos ya se encuentran trabajando en su nueva adaptación a SNES del juego World Heroes 2, según palabras de la gente de **Takara** World Heroes 2 es

uno de los mejores juegos que se han hecho, super hit en Arcadia y esperan poder realizar una gran adaptación; aún no se habla acerca del número de megas de memoria que tendrá este juego, pero nos dijeron que lo tendrán listo para mostrarlo en el CES, así que trata de estar muy pendiente de nuestro reporte del CES dentro de 2 números donde podrás tener un análisis más a fondo de este juego.
Y hablando de previos, **Nintendo** nos acaba de decir que uno de los próximos juegos que veremos para el SNES es la adaptación de sus clásicos títulos: "Super Metroid"; es un juego donde ahora acompañaremos a Samus en una nueva y peligrosa misión, pero ahora en 16 bit, aunque para hablarte más de este título tal vez consigamos que nuestra bola de cristal esté muy transparente y veamos muy claro en el próximo número.

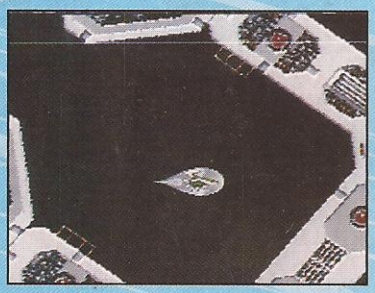
RESET

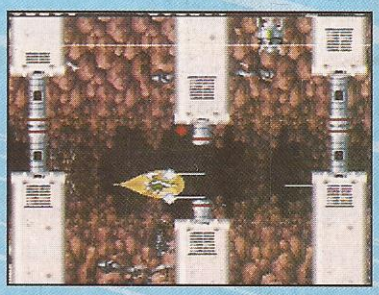
En el siguiente número de Club Nintendo



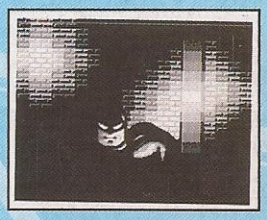
LETHAL ENFORCERS
La más nueva adaptación de Konami de su hit de arcadia al SNES, con increíbles gráficos digitalizados; con todo y pistola para mantener la acción arcadia.

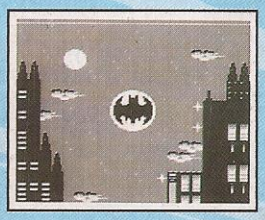
SUPER NOVA
Este nuevo juego de Taito sigue con la tradición de Darius Twin; con un mayor reto y mejores gráficos, el mes entrante un completísimo reporte.

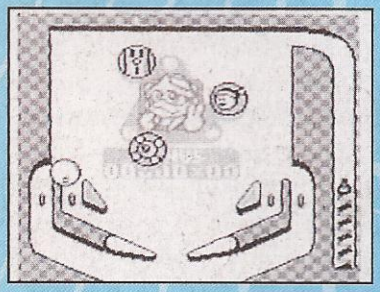




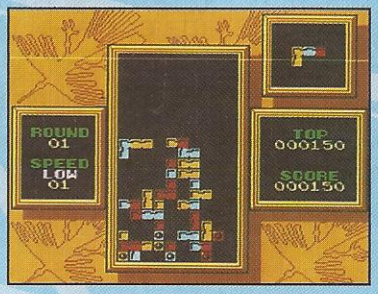
Además, lo que te quedamos a deber por falta de espacio:
T.M.N.T. -Radical Rescue- y BATMAN -Animated Series-







KIRBY'S PINBALL LAND
El mejor juego de pinball para el sistema portátil con nuestro redondo héroe.



TETRIS 2
La secuela de uno de los más exitosos videojuegos.

UN SUPER POSTER de Mega Man y Muchas de las muchísimas cartas que nos han llegado con arte en los sobres. En la sección START del siguiente mes hablaremos de DATOS BINARIOS que es el mero mole de todas la computadoras y que te dará acceso a la tecnología digital y a despejar muchas dudas de Bit, Bytes, Megabit, megabytes, etc.

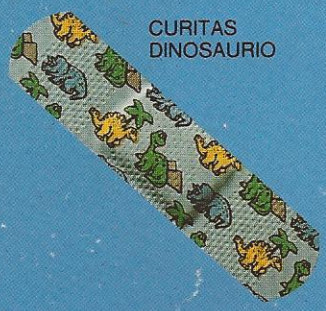
¿SOBREVIVIRÁ NUESTRO PLANETA A LA CONTAMINACIÓN? *

UN MUNDO DE INFORMACIÓN AL ALCANCE DE SU MANO,

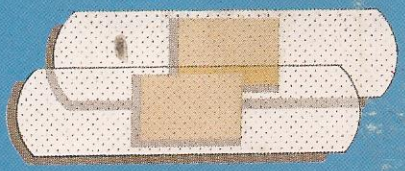
Cómprelo ¡ya!

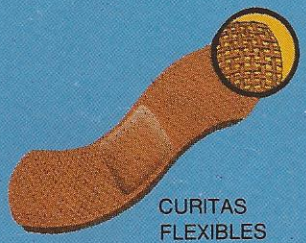
* ALMANAQUE MUNDIAL 1994 TIENE LA RESPUESTA...

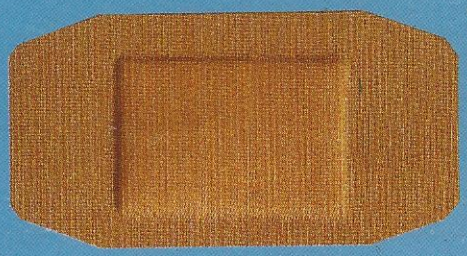
una curita para cada partecita

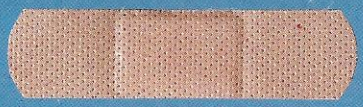

CURITAS DINOSAURIO

MINICURITAS


CURITAS TRANSPARENTES


CURITAS FLEXIBLES


CURITAS PARA RODILLAS Y CODOS


CURITAS COLOR PIEL

CON SEGURIDAD

KENDALL®

"HIGIENE ES SALUD" REGS. No. 1175C92, 1176C92, 1184C92, 1185C92, 58532, 82559 S.S.A. LL23C